Desain Interior
dan Eksterior
Pendidikan Anak
Usia Dini
Dr. Sigit Purnama, M.Pd.
Rina Roudhotul Jannah, M.Pd.
Jazariyah, M.Pd.
Amin Sabi'ati, M.Pd.

Desain Interior dan Eksterior Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Sigit Purnama, M.Pd.
Rina Roudhotul Jannah, M.Pd.
Jazariyah, M.Pd.
Amin Sabi'ati, M.Pd.

Desain Interior dan Eksterior Pendidikan Anak Usia Dini

Penulis:
Dr. Sigit Purnama, M. Pd
Rina Roudhotul Jannah, M.Pd.
Jazariyah, M.Pd.
Amin Sabi'ati, M.Pd.

Editor: Rina Roudhotul Jannah
Desain Sampul : Agung

Diterbitkan oleh penerbit **PUSTAKA EGALITER**
Jalan Rukun Pertiwi GK IV 20/84 Baciro Gondokusuman
Yogyakarta.

vi + 190 hlm, 1 Jild. : 14,8 x 21 cm
ISBN 978-623-92918-0-8

Cetakan Pertama, Febuari, 2020

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, atas limpah rahmat dan hidayahnya, sehingga penulisan buku berjudul “Tata Ruang Anak (Desain Interior dan Eksterior Anak Usia Dini)” ini dapat selesai. Salawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan teladan terbaik kepada umat manusia.

Penulisan buku ini didasari karena belum tersedianya referensi tentang Desain Interior dan Eksterior Pendidikan Anak Usia Dini. Padahal, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini memiliki matakuliah Desain Interior dan Eksterior Pendidikan Anak Usia Dini. Walaupun matakuliah ini bersifat eleksi (pilihan), akan tetapi dapat membentuk profil lulusan. Selain menjadi guru PAUD sebagai profil utama, terdapat profil tambahan bagi lulusan program studi, yaitu konsultan Pendidikan Anak Usia Dini. Mata kuliah ini dirancang untuk membentuk profil tersebut.

Sebagaimana diketahui bahwa pendidikan anak usia dini merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak-anak usia dini. Selain itu, menyiapkan mereka untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Ada 6 aspek yang perlu dikembangkan, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan seni. Keenam aspek tersebut dapat dikembangkan, salah satunya dengan cara menyediakan lingkungan yang ramah terhadap anak usia dini. Ada 3 kriteria lingkungan ramah anak, yaitu kenyamanan, keamanan, dan stimulasi. Lingkungan yang memenuhi ketiga kriteria tersebut perlu dirancang, baik aspek interior maupun eksteriornya.

Buku ini terdiri dari 4 bab. *Pertama*, membahas tumbuh-kembang dan ruang berkembang anak. *Kedua*, berisi materi-materi tentang konsep desain, elemen-elemen interior dan eksterior, contoh-contoh desain interior dan eksterior. *Ketiga,* bahasan mengenai display ruang beserta penjelasan korelasinya dengan lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia. Bab terakhir membahas konsep ruang bermain *outdoor* atau *playground.* Tentu saja materi-materi yang disajikan masih sangat sederhana dan terbatas. Meskipun demikian, materi-materi tersebut diharapkan mahasiswa, akademis, orangtua dan pemerhati anak memiliki pengetahuan dan keterampilan bagaimana merancang interior dan eksterior ruang-ruang kegiatan anak usia dini.

Yogyakarta, Januari 2020

Dr. Sigit Purnama, M.Pd.

DAFTAR ISI

BAB 1

KORELASI PERKEMBANGAN DAN TATA RUANG ANAK USIA DINI

A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

Tahun 2045 merupakan tahun yang sangat bermakna bagi Bangsa Indonesia karena merupakan tahun bonus demografi. Pada tahun itu Bangsa Indonesia genap berusia 100 tahun merdeka. Pada tahun tersebut diharapkan bangsa Indonesia memiliki kedewasaan yang diwujudkan dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu dan berkualitas. Seiring dengan dibukanya pasar bebas juga diharapkan SDM bangsa Indonesia mampu bersaing dalam tataran global, mandiri, kreatif, dan tetap memiliki karakter bangsa. Untuk mewujudkan harapan tersebut, langkah yang sangat penting yaitu menyiapkan SDM sejak dini. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada peringatan Hardiknas mengambil tema “Bangkitnya Generasi Emas Indonesia”.

Menurut mantan Mendikbud, Prof. Dr. Muh Nuh. DEA, bahwa tahun (2012) merupakan tahun menanam (generasi emas), investasi dalam mempersiapkan generasi emas 100 tahun Indonesia merdeka (2045) (Harian Umum Pikiran Rakyat, 2012). Lebih lanjut,

Mendikbud menjelaskan bahwa berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2011, jumlah penduduk Indonesia tahun 2010 usia muda lebih banyak dibandingkan dengan usia tua. Dalam data itu terlihat, jumlah anak kelompok usia 0-9 tahun sebanyak 45,93 juta, sedangkan anak usia 10-19 tahun berjumlah 43,55 juta jiwa. Pada tahun 2045, mereka yang berusia 0-9 tahun akan menjadi usia 35-45 tahun, sedangkan yang berusia 10-20 tahun berusia 45-54. Pada usia-usia tersebut mereka yang akan memegang peran di suatu negara sebagai generasi penerus. Dengan demikian, keberhasilan pemberdayaan generasi emas di 100 tahun kemerdekaan Indonesia sangat ditentukan oleh hasil dari proses pendidikan anak-anak usia dini di masa kini. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan investasi penyiapan SDM unggul di masa mendatang.

Dalam banyak kajian ilmiah dan pengalaman empirik, PAUD yang memiliki kisaran usia 0-6 tahun merupakan bentuk pendidikan yang sangat penting guna menyiapkan generasi yang berkualitas atau sering disebut sebagai golden age. Dalam realisasinya, PAUD dilaksanakan dengan ragam jenis baik formal, nonformal maupun informal seperti Taman Kanak-Kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau SPS, Taman Pendidikan al-Qur’an (TPQ), dan pendidikan anak usia dini lainnya yang berbasis masyarakat. Ini berarti pendidikan pada usia dini merupakan pendidikan yang vital bagi perkembangan berikutnya. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa anak usia dini perlu mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan usia mereka.

Anak usia dini (0-8) tahun adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Karena

itulah usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Dalam kehidupan anak terdapat dua proses yang beroperasi secara kontinu, yaitu *pertumbuhan dan perkembangan.* Kedua proses ini berlangsung secara interdependen, saling bergantung satu sama lainnya. Kedua proses itu tidak bisa dipisahkan dalam bentuk-bentuk yang murni berdiri sendiri-sendiri, akan tetapi bisa dibedakan dengan maksud lebih mudah memahaminya. Dari perkembangan yang ada saat ini, penduduk yang bersekolah di tingkat pendidikan pra-sekolah mengalami kenaikan cukup tinggi dibanding tahun sebelumnya yaitu naik sebesar

B. Perkembangan Anak Usia Dini

Para ahli perkembangan tertarik pada dua jenis perubahan yang berlangsung sepanjang rentang perkembangan, yaitu adanya perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Perubahan secara kuantitatif adalah perubahan dalam jumlah, seperti pertumbuhan dalam tinggi, berat, pertambahan kosakata, dan komunikasi. Perubahan kualitatif adalah perubahan dalam jenis, struktur atau organisasi (Papalia, dkk., 2004). Perubahan kualitatif tersebut ditandai oleh munculnya fenomena baru yang tidak dapat dengan mudah diantisipasi berdasarkan fungsinya yang lebih awal, seperti halnya perkembangan embrio menjadi bayi. Mengutip tulisan Jamaris (dalam Sujiono, 2009:54), perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat komulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Akan tetapi terkadang, perkembangan yang seharusnya dilalui oleh anak maupun setiap individu tersebut banyak mengalami

kendala karena kurangnya pengetahuan dari orang tua maupun pendidik. Oleh karena itulah perlu bagi pendidik anak usia dini untuk mengetahui perkembangan anak secara menyeluruh.

Dalam praktiknya, antara pertumbuhan dan perkembangan terdapat perbedaan yang signifikan sehingga terkadang timbul makna ganda dalam penggunaannya. Dalam hal ini penting kiranya terlebih dahulu mengetahui apa itu pertumbuhan dan perkembangan agar pembahasan selanjutnya lebih fokus. Pertumbuhan (growth) berkaitan dengan masalah perubahan seperti besar, jumlah ukuran, tingkat sel, organ maupun individu, yang dapat diukur dengan berat (gram, pond, panjang, centimeter, inci), umur tulang, dan keseimbagan metabolis (retensi kalasium, dan nitrogen tubuh). Pertumbuhan berimplikasi pada perkembangan dan tumbuh kembang yang pada akhirnya berpengaruh terhadap perubahan diri anak.

Perkembangan (development) adalah bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, teratur serta dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan. Pertumbuhan dan perkembangan membawa perubahan pada diri seseorang. Namun, diantara keduanya terdapat perbedaan. Pertumbuhan lebih menekankan pada perubahan (penyempurnaan maupun sebaliknya), maka pada perkembangan pembahasannya terletak dalam penyempurnaan fungsi. Pertumbuhan akan berhenti setelah mencapai kematangan, adapun perkembangan berjalan terus sampai akhir hayat.

Pertumbuhan dan perkembangan berjalan menurut norma-norma tertentu. Walaupun demikian, seorang anak dalam banyak hal tergantung pada orang dewasa misalnya mengenai makanan,

perawatan, bimbingan, perasaan aman, dan pencegahan penyakit. Oleh karena itu, semua orang yang mendapat tugas untuk mengawasi anak harus mengerti persoalan anak yang sedang tumbuh dan berkembang.

Hurlock mengatakan bahwa perubahan perkembangan itu mempunyai tujuan sebagai realisasi diri atau pencapaian genetik (keturunan). Meminjam istilah Maslow sebagai aktualisasi diri, maksudnya anak-anak mempunyai dorongan untuk tampil lebih baik secara fisik maupun mental.

Oleh karena itu, dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini terlebih dahulu seorang pendidik baik orang tua, guru, maupun masyarakat harus mengetahui hakikat perkembangan dan pertumbuhan anak agar program pendidikan anak berjalan sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal ini mengingat bahwa Pendidikan Anak Usia Dini atau disingkat (PAUD) bertujuan memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi anak secara maksimal. Karena pada hakikatnya PAUD adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Havighurst juga berpendapat bahwa tugas perkembangan harus dipelajari, dijalani, dan dikuasai oleh setiap individu agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai (H. Sunarto dan B. Agung Hartono, 2013: 43).

Masa-masa ini merupakan masa pembentukan fondasi dan dasar keperibadian yang kemudian akan menentukan pengalamannya selanjutnya. Pengalaman yang dialami pada anak usia dini akan berpengaruh kuat terhadap kehidupannya selanjutnya. Beberapa alasan memahami karakteristik anak usia dini:

Usia dini merupakan yang paling penting dalam tahap perkembangan manusia sebab usia tersebut merupakan periode diletakkannya dasar struktur keperibadian yang dibangun untuk sepanjang hidupnya. Oleh karena itu pendidikan dan pelayanan yang sangat dibutuhkan.

Pengalaman awal sangat penting, sebab dasar awal cenderung bertahan dan akan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya, disampin itu dasar awal akan cepat berkembang menjadi kebiasaan. Olah karena itu perlu pemberian pengalaman awal yang positif.

Perkembangan fisik dan mental mengalami kecepatan yang luar biasa, dibanding dengan sepanjang usianya, bahkan usia 0-8 tahun mengalami 80% perkembangan otak dibanding sesudahnya oleh karena itu perlu stimulasi fisik dan mental. Stimulasi yang tepat akan mengoptimalkan perkembangan otak.

Anak usia dini sebagai usia yang emas dan dapat mempelajari secara optimal dimana anak sebelum memasuki suatu lembaga formal seperti SD sebaiknya melangkah terlebih dahulu pada pendidikan pra sekolah yang sekarang ini sudak banyak macamnya seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak dan taman penitipan anak. Agar dapat mendapatkan stimulasi sejak awal kehidupannya, sehingga siap memasuki kehidupan selanjutnya.

Pada anak-anak usia dini, program yang dilakukan seharusnya adalah upaya memaksimalkan pengembangan otak kanan anak. Hal ini disebabkan belahan otak kanan lebih banyak berfungsi untuk mengutamakan respon yang terkait dengan persepsi holistik, imajinatif, kreatif. Hal ini berbeda dengan otak kiri yang lebih bertugas untuk menangkap persepsi kognitif serta berpikir secara

linier, logis, teratur dan lateral. Biasanya fungsi otak kiri lebih pada bidang pengajaran yang verbalistis dengan menekankan pada segi hapalan dan persepsi kognitif saja. Untuk itulah guna mengefektifkan otak kanan anak sejak usia dini maka diperlukan “experimental learning” (belajar berdasarkan pengalaman langsung) untuk anak-anak usia dini guna lebih mengefektifkan fungsi divergennya (dimana anak-anak dibiasakan untuk selalu memberikan ide dan alternatif yang tidak homogen). Hal ini akan berdampak pada anak yang kreatif, suka berpikir beda dan penuh ide.

Masa perkembangan anak usia dini merupakan masa awal yang paling peka, dimana anak berkembang, melakukan kegiatan secara spontan, dan bebas mengeksplorasi segala sesuatu di sekitarnya. Pada masa ini merupakan paling tepat untuk mengobservasi anak, baik dalam aktivitas pribadinya, maupun sosialnya. Oleh karena itu, baik orang tua maupun pendidik hendaknya melakukan pengamatan terhadap perkembangan fisik, motorik, intelektual, soaial-emosional anak sebagai langkah antisipasi dini jika ada anak yang mengalami hambatan dalam perkembangannya.

Tujuan mempelajari perkembangan bagi anak usia dini adalah sebagai alat ukur dalam pengasuhan dan perawatan. Hal ini diperlukan untuk mengetahui perkembangan yang sesuai dengan usia anak, mengingat potensi dan perkembangan anak berbeda antara satu dengan yang lainnya. Untuk memaksimalkan potensi dalam diri anak, maka dibutuhkanlah stimulus sebagai medianya. Selain itu, perkembangan digunakan sebagai guideline dalam menilai rata-rata terhadap perubahan fisik, intelektual, sosial, dan emosional yang normal. Mengetahui perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional merupakan penuntun bagi orangtua maupun

pendidik dalam mengkaji tingkat fungsional anak dan penyesuaiannya terhadap kemungkinan terjadinya berbagai hambatan dalam perkembangan anak.

Senada dengan tersebut, maka tujuan dari perkembangan anak usia dini antara lain; pertama, untuk menyiapkan perkembangan moral dan keagamaan pada diri anak, yang kemudian diharapkan anak memiliki kepribadian yang baik secara komprehensif. Kedua, untuk memenuhi anak dalam bidang perkembangan intelektualnya. Ketiga, untuk memenuhi kebutuhan emosi anak akan kebutuhan kasih sayang. Keempat, untuk memenuhi kebutuhan anak dalam hubungan sosianya. Kelima, untuk membantu pencapaian perkembangan fisik anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, tujuan umum pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi segenap hak-hak anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya sedini mungkin meliputi aspek fisik, psikis dan sosial dan emosional secara komprehensif. Atau dengan kata lain, untuk mengembangkan segenap potensi anak sejak dini sebagai bahan persiapan bagi anak agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dengan memahami rentang perkembangan anak usia dini, bagi orang tua maupun pendidik akan dengan mudah mengenali setiap lingkup perkembangan anak. Sehingga lebih mudah dalam memberikan stimulasi bagi perkembangan anak selanjutnya.

Urgensi mengetahui pola perkembangan memiliki nilai ilmiah dan nilai praktis. Pertama, pengetahuan tentang pola perkembangan anak membantu untuk mengetahui apa yang diharapkan dari anak dan kapan pola satu digantikan dengan pola yang lain. Hal ini penting karena jia terlalu banyak yang diharapkan pada usia

tertentu, anak akan memiliki perasaan tidak mampu bila tidak mencapai standar yang ditetapkan bagi mereka. Sebaliknya, jika terlalu sedikit yang diharapkan, maka anak akan kehilangan rangsangan untuk mengembangkan kemampuannya.

Kedua, dengan mengetahui pola perkembangan akan memudahkan dalam menyusun pedoman skala tinggi-berat, skala usia-berat, skala usia-tinggi, skala usia-mental, dan skala perkembangan sosial atau emosional. Skala yang tidak normal dapat dideteksi sebagai sebuah tanda bahaya yang kemudian dapat diambil langkah-langkah tertentu untuk mengatainya. Ketiga, mengetahui prinsip perkembangan akan memberi pembelajaran bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan kesempatan pada anak untuk melalui perkembangan dengan normal. Keempat, mengetahui prinsip perkembangan memungkinkan orang tua dan pendidik untuk mempersiapkan anak atas perubahan yang akan terjadi sejalan dengan proses perkembangannya (Hurlock, 1996).

Dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, didasarkan pada beberapa landasan antara lain:

1. Landasan Yuridis

   Landasan Yuridis adalah landasan hukum didirikannya PAUD. Landasan ini menjadi acuan sekaligus ketentuan umum untuk pendirian PAUD secara legal formal. Berikut ini dikutipkan landasan yuridis, yakni UU yang mengatur keberadaan PAUD tersebut.

   a. Amandemen UUD 1945 pasal 28 B ayat 2, “Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”.

b. UU No. 23 Tahun 2002 pasal 9 Ayat 1 tentang perlindungan anak, “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya”.

c. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14, yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

   Pasal diatas diperkuat oleh pasal 28 yang menyatakan:

   “(1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pedidikan dasar, (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau in-formal, (3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non-formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan in-formal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.”

d. Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010

tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 42, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5157).

e. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Berdasarkan UU dan pasal-pasalnya sebagaimana dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa PAUD adalah lembaga yang dikhususkan untuk anak, khususnya 0-6 tahun. Sepanjang usia ini, layanan pendidikan dibagi ke dalam tiga jenjang yakni TPA, KB an TK/RA (Suyadi, 2011: 8).

Hasil identifikasi UNESCO yang dikemukakan Martuti memberikan empat alasan tentang pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu pertama PAUD merupakan fondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan yang lebih tinggi, menurunkan angka mengulang kelas dan angka putus sekolah (alasan pendidikan); kedua, PAUD merupakan investasi yang menguntungkan bagi pribadi anak, keluarga, maupun masyarakat (alasan ekonomi); ketiga, PAUD merupakan salah satu upaya untuk menghentikan roda kemiskinan (alasan sosial); keempat, PAUD merupakan hak setiap anak (sebagai warga negara) untuk memperoleh pendidikan yang dijamin oleh negara (alasan hak/hukum) (Martuti, 2010: 4).

2. Landasan Filosofis dan Religi

   Landasan filosofis merupakan landasan yang berkaitan dengan hakikat pendidikan anak usia dini (Sujiono, 2009: 17). Berdasarkan landasan filosofis dan religi, secara ontologis anak sebagai makhluk individu yang memiliki aspek biologis, psikologis, sosiologis dan antropologis. Secara epistemologis, pembelajaran pada anak usia dini dilaksanakan dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain (learning by playing), belajar sambil berbuat (learning by doing), dan belajar melalui stimulasi (learning by stimulating).

   Kemudian, secara aksiologis, isi kurikulum haruslah benar dan dapat dipertanggungjawabkan guna mengoptimaisasi seluruh potenssi anak (etis) dan berhubungan dengan nilai seni, keindahan, dan keselarasan yang mengarah pada kegahagiaan dalam kehidupan anak seusia dengan akar budaya dimana mereka hidup (estetika) serta nilai-nilai agamanya.

   Pada dasarnya pendidikan anak usia dini harus didasarkan pada nilai-nilai filosofis dan religi yang berada di lingkungan sekitar anak. Pendidikan agama menekankan pada pemahaman tentang agama dan bagaimana agama itu diamalkan, diaplikasikan dalam tindakan serta perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai agama tersebut di sesuaikan dengan tahapan perkembangan anak serta keunikan yang dimiliki oleh setiap anak.

3. Landasan Keilmuan dan Empiris

   Pendidikan anak usia dini hendaknya harus meliputi seluruh aspek kelimuan yang menunjang kehidupan anak dan terkait dengan perkembangan anak. Konsep keilmuan PAUD bersifat

isomorfis artinya kerangka keilmuan PAUD dibangun dari berbagai interdisiplin ilmu, seperti psikologi, fisiologi, sosiologi, ilmu pendidikan anak, antropologi, humaniora, kesehatan, gizi, serta neuroscience. Dalam mengembangkan potensi belajar anak, harus memperhatikan aspek-aspek pengembangan yang akan dikembangkan sesuai dengan disiplin ilmu yang saling berhubungan dan terintegrasi sehingga diharapkan anak dapat menguasai beberapa kemampuan dengan baik.

Landasan empiris di dasarkan pada kenyataan yang ada di masyarakat bahwa masih banyak anak usia dini yang belum mendapatkan pelayanan dalam hal pendidikan (Fadlillah, 2012: 71), padahal usia dini merupakan masa peka dimana waktu yang paling tepat untuk mengembangkan seluruh potensi anak.

Berdasarkan data APK (Angka Partisipasi Kasar) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2011) PAUD (TK/RA/TPA/KB/SPS/TPQ) Akses layanan PAUD yang diukur dengan Angka Partisipasi Kasar (APK) anak PAUD hingga akhir tahun 2009 baru mencapai 53,70% atau sekitar 15,5 juta anak yang terlayani. Ini artinya masih 46,3% anak Indonesia yang belum terlayani oleh layanan berbagai alternatif PAUD tersebut. Di sisi lain, jika dianalisis lebih lanjut, jumlah capaian 53,70% tersebut ternyata hampir separuhnya (25,66%) merupakan kontribusi dari TPQ yang sebetulnya tidak dirancang sebagai satuan PAUD. Artinya, anak yang terlayani satuan PAUD formal dan nonformal di Indonesia baru menjangkau sekitar 8,1 juta anak atau sekitar 28,04%. Masih rendahnya APK anak usia PAUD ini menjadi tantangan besar bagi pemerintah, khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Data tersebut menunjukkan kepada kita bahwa masih kurangnya pelayanan pendidikan untuk anak usia dini. Untuk menyikapi keadaan tersebut, diperlukan kerjasama yang baik antara pemerintah, orang tua, guru, dan masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan anak usia dini.

C. Aspek-aspek Pekembangan Anak Usia Dini

Merujuk standar nasional pendidikan anak usia dini, terdapat 6 aspek yang perlu ditumbuh-kembangkan dalam diri anak, yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek fisik-motorik, aspek kognitif, aspek sosial-emosional, aspek bahasa, dan aspek seni. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengatakan bahwa pengelolaan dan penyelenggaraan PAUD di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia telah memiliki suatu kriteria. Kriteria yang dimaksudkan ialah kriteria yang mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA). STTPA ini meliputi kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Adanya STTPA sebagai acuan akan memberikan standar untuk tahapan perkembangan dan pertumbuhan pada anak secara umumnya. Kriteria minimal tentang kualifikasi perkembangan yang harus dicapai sehingga tumbuh dan kembang anak akan sempurna sebagaimana mestinya.

Kualifikasi perkembangan dapat dicapai melalui lembaga pendidikan formal seperti sekolah. Namun pencapaian

perkembangan dapat dilakukan dengan mengintegrasikan antara satu aspek perkembangan dengan aspek lainnya. Keterlibatan orang tua atau orang dewasa dan akses layanan PAUD yang bermutu sangat dibutuhkan dalam pencapaian perkembangan. Kebutuhan anak sesuai dengan usia mereka menjadi dasar dalam segala capaian tahapan perkembangan. Perihal tahapan capaian anak di dalam STTPA telah dirumuskan. Adapun klasifikasi tentang tahapan usia dalam STPPA terdiri dari: pertama, tahap usia lahir - 2 tahun, terdiri atas kelompok usia: Lahir - 3 bulan, 3- 6 bulan, 6 - 9 bulan, 9 - 12 bulan, 12 - 18 bulan, 18 - 24 bulan; kedua, tahap usia 2 - 4 tahun, terdiri atas kelompok usia: 2 - 3 tahun dan 3 - 4 tahun; dan ketiga tahap usia 4 - 6 tahun, terdiri atas kelompok usia: 4 - 5 tahun dan 5 - 6 tahun.

1. Aspek Perkembangan Kognitif

   Perbedaan kemampuan kogitif setiap anak berbeda-beda, tergantung pada perkembangan dirinya. Ada yang perkembangannya pesat dan ada pula yang perkembangannya lambat karena mengalami hambatan. Hambatan tersebut bisa saja berupa faktor yang berasal dalam diri anak atau berasal dari luar dirinya. Faktor yang berasal dari dalam diri anak seperti kemampuan bawaan sejak anak dilahirkan. Sedangkan faktor diluar dirinya dapat berupa kurangnya stimulus yang diberikan oleh orang tua kepada anak. Perkembangan kognitif dimaknai sebagai suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono, dkk, 2007:1.3).

   Biasanya proses kognitif berkaitan dengan istilah intelegensi dan intelek. Dalam hal ini Wiliam Stern membuat batasan, bahwa

intelegensi ialah kemampuan atau kecerdasan. Dapat pula dimaknai sebagai upaya untuk menyesuaikan diri terhadap kebutuhan baru melalui penggunaan alat-alat berfikir yang disesuaikan dengan tujuannya (Sujiono, dkk, 2007:1.5). Sementara itu yang dimaksud dengan intelek adalah berpikir. Pada dasarnya kedua istilah tersebut mempunyai arti yang sama, perbedaannya hanya terletak pada konteks waktunya saja. Di dalam kata berpikir terkandung perbuatan menimbang-nimbang, menguraikan, menghubung-hubungkan, sampai akhirnya mengambil keputusan, sedangkan dalam kata kecerdasan terkandung kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dengan cepat (Lubis, 1986, dalam Sujiono, dkk, 2007:1.4).

Sementara itu permasalahan yang muncul kemudian justru kebanyakan berasal dari orang tua yang memiliki persepsi yang kurang tepat mengenai perkembangan kognitif anak dalam hal ini bayi dan balita. Bahkan tidak kurang kita mendengar orang tua ataupun masyarakat menganggap anak yang masih kecil itu belum mengetahui apa-apa. Padahal sebenarnya semenjak dilahirkan kedunia, anak memiliki kemampuan kognitif yang dapat berfungsi dengan baik. Sehingga penting kiranya bagi orang tua untuk mengetahui perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif.

Piaget membagi perkembangan kognisi menjadi empat tahapan yaitu: pertama, tahap sensorimotor (sejak lahir hingga usia sekitar 2 tahun). Pada tahap ini, bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi antara pengalaman sensoris dengan gerakan motorik-fisik. Bayi juga mulai mengembangkan kemampuan yang lebih dari sekedar refleks,

namun sudah membentuk pola sensori motor yang kompleks serta mulai mengoperasikan simbol-simbol primitif. Kedua,tahap praoperasional (usia sekitar 2-7 tahun). Pada tahap ini, anak mulai mampu menerangkan dunia melalui kata-kata dan gambar. Namun, anak belum mampu melakukan tindakan mental yang di internalisasikan yang memungkinkan anak melakukan secara mental hal-hal yang dahulu dilakukan secara fisik. Ketiga, Tahap operasional konkrit (usia 7 – 11 tahun). Anak-anak mulai mampu berpikir logis untuk menggantikan cara berpikir sebelumnya yang masih bersifat intuitif-primitif, namun membutuhkan contoh-contoh konkret. Kempat, tahap operasional formal (u sia sekitar 11-15 tahun), pada tahap ini individu melewati dunia nyata dari pengalaman konkret menuju cara berpikir yang lebih abstrak dan logis, sistematis, serta mampu mengembangkan hipotesis tentang penyebab terjadinya suatu peristiwa. Kemudian, dia menguji hipotesis tersebut secara deduktif. Sebagai konsekuensinya, anak mulai mengembangkan gambaran yang ideal, misalnya bagaimana menjadi orang tua yang ideal. (Pratisti, 2008:41)

2. Aspek Perkembangan Sosial-Emosional

Emosi sebagai salah satu faktor yang memegang peran penting dalam menentukan keberhasilan individu dalam kehidupan seseorang. Kemampuan kogitif yang baik belum tentu menjamin perkembangan anak mulus tanpa hambatan, seperti bila perkembangan emosinya bagus, akan tetapi perkembangan kognitifnya tidak bagus juga berpotensi terhadap adanya hambatan dalam perkembangan anak. Artinya antara perkembangan kognitif dengan perkembangan emosi saling

berpengaruh satu sama lain. Perkembangan emosi pada diri seorang anak akan muncul pada saat melakukan interaksi dan sosialisasi dengan lingkungan disekitarnya. Pada anak usia dini, anak mengungkapkan perasaannya ditunjukkan melalui berbagai respons yang dapat dilakukannya. (Fadlillah, 2012: 44). Sebagai contoh, anak meminta permainan dari orangtuanya, akan tetapi tidak segera diberi, perasaan anak bisa saja menunjukkan perasaan sedih atau marah untuk kemudian dituangkan dalam bentuk ekspresi seperti menangis atau marah. Akan tetapi, bila permintaanya tersebut dipenuhi, biasanya anak cenderung akan merasa senang, yang ditunjukkan dengan ekspresi tersenyum, atau tertawa.

Birkenfeld dan Gazali (dalam Fadlillah, 2012: 44), menggolongkan perasaan anak menjadi dua macam, yaitu perasaan yang berkaitan dengan biologis dan ruhaniah. Adapun perasaan yang berkaitan dengan biologis yaitu; pertama, perasaan yang berhubungan dengan pencernaan makanan, pernapasan, dan peredaran darah seperti lelah, kejang dan sebagainya. Kedua, perasaan yang berhubungan dengan insting, seperti rasa takut, terkejut, sedih, dan marah. Ketiga, perasaan yang berhubungan dengan alat indera, seperti dingin, panas, nyeri, dan sebagainya. Sedangkan unuk perasaan ruhaniah antara lain seperti; pertama perasaan intelek, yaitu perasaan yang selalu menyertai kegiatan-kegiatan intelektual. Kedua, perasaan estetis, yaitu perasaan yang dialami pada waktu menganggap sesuatu itu bagus, indah, atau jelek. Ketiga, perasaan etis, yaitu perasaan kesusilaan yang berkaitan dengan baik atau buruk. Keempat, perasaan religius, yaitu perasaan yang

menyertai penghayatan keagamaan yang bersumber pada agama. Kelima, perasaan diri, yaitu perasaan yang menyertai tanggapan tentang dirinya sendiri contohnya malu, sombong, cemburu, angkuh dan lain-lain. Keenam, perasaan sosial, yaitu perasaan yang timbul karena adanya penda[at serta pengalaman seseorang dengan pengalaman manusia seperti cinta, rindu, cemburu, respek dan lain-lain.

Selanjutnya, perkembangan sosial merupakan perkembangan yang melibatkan hubungan maupun interaksi dengan orang lain. Menurut Plato secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial (zoon politicon). Sedangkan Hurlock (1978:250) mengutarakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial "sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial". Sementara perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Suyadi, 2010:109).

Berdasarkan uraian diatas, antara perkembangan emosional dan sosial saling terkait satu sama lain. Sehingga terdapat bentuk hubungan sosial emosional dengan aktivitas dan kehidupan khususnya anak prasekolah dapat digambarkan sebagai emosi yang melekat pada seorang anak akan mewarnai pandangannya terhadap kehidupan dan dimensi-dimensinya. Cara anak-anak melihat perannya dalam kehidupan dan kedudukannya dalam kelompok sosial sangat dipengaruhi oleh emosi yang dimilikinya.

Persepsi tentang rasa malu, takut, agresif, ingin tahu atau bahagia, dan sebagainya mengikuti pola tertentu sesuai dengan pola perkembangan dalam kelompok sosial dan kehidupannya. Emosi akan sangat mempengaruhi interaksi sosial seorang anak. Tampaknya semua emosi, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan, mendorong terjadinya interaksi sosial. Melalui emosi anak belajar cara mengubah perilaku agar dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan dan ukuran sosial. Rangsangan lingkungan secara alamiah akan membawa anak pada dorongan melakukan refleksi tentang ketetapan perilaku emosinya (internal learning-natural learning). Reaksi emosional apabila diulang-ulang akan berkembang menjadi suatu kebiasaan. Sehingga sebisa mungkin kita dapat memberikan reaksi emosi yang positif untuk anak supaya energi positif menjadi suatu kebiasaan dalam diri seorang anak (Nugraha dan Rachmawati, 2007:3.20-3.25).

3. Aspek Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Istilah moral atau moralitas mengacu pada suatu kumpulan aturan dasar yang berlaku secara umum mengenai benar dan salah (McDevitt & Ormrod, 2002, dalam Hildayani, dkk., 2008:12.2). Dengan demikian, yang dimaksud perkembangan moral adalah bagian dari proses pembelajaran anak atas aturan-aturan dasar. Selain itu, perkembangan moral juga termasuk dalam pemahaman akan emosi dan kekuatannya, serta kemampuan untuk mengenali bahwa emosi tersebut dapat memotivasi individu untuk melakukan sesuatu yang tidak selalu baik atau adil bagi orang lain. Secara singkatnya, perkembangan moral adalah bagaimana individu berperilaku terhadap orang lain

dalam kehidupan. Ketika kita membantu anak untuk mengembangkan prinsip-prinsip moral, penting juga untuk mengembangkan pemahaman akan agama atau kepercayaan terhadap anak (Hildayani, dkk., 2008:12.2).

Kecerdasan spiritual adalah kemampuan untuk “merasakan” keberagamaan seseorang. Kecerdasan spiritual juga bisa diartikan sebagai kemampuan untuk merasakan kehadiran Allah di sisinya, atau merasa bahwa dirinya selalu dilihat oleh Allah SWT (Suyadi, 2010:182). Penanaman nilai agama, moral, disiplin dan afeksi yang dalam program pendidikan lembaga sekolah anak usia dini dimasukkan dalam bidang pembentukan perilaku merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, sehingga aspek-aspek perkembangan tersebut diharapkan berkembang secara optimal. Tujuan yang hendak dicapai dengan penanaman nilai-nilai pembentukan perilaku tersebut dilakukan melalui pembiasaan dalam rangka mempersiapkan anak sedini mungkin mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai agama dan moral sehingga dapat hidup sesuai dengan norma-norma yang dianut oleh masyarakat. Ada beberapa cara pembinaan perilaku (penanaman nilai-nilai agama dan moral) untuk anak usia dini. Berikut beberapa uraiannya:

Cara penanaman nilai-nilai agama; dengan cara mengenalkan Tuhan. Tuhan bagi anak-anak adalah sesuatu yanga sing dan abstrak, sementara anak-anakpun menggambarkan Tuhan dalam wujud konkrit. Ada beberapa cara yang bisa digunakan untuk mengenalkan Tuhan kepada anak salah satunya adalah bermain, bernyanyi, bercerita tentang sifat-sifat Tuhan yang Maha

Pengasih dan Penyayang, pembiasaan yang diterapkan pada anak pada setiap kegiatan berdoa atau berdzikir sebelum dan sesudah memulai kegiatan, bermain peran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan sebagai tokoh orang yang sholeh dan lain sebagainya (Bahan Ajar PAUD Sertifikasi Pendidik, 2011: 219 – 220).

Kewajiban sebagai makluk Tuhan adalah ibadah kepada-Nya. Langkah awal agar anak memahami kewajiban tersebut adalah dengan cara mengenalkan ibadah kepada Allah swt. Mengenalkan ibadah kepada Allah SWT dimulai dengan mengenalkan kebersihan, baik dari kotoran maupun jenis-jenis najis serta cara-cara membersihkannya. Setelah itu perlu latihan-latihan atau pembiasaan agar anak selalu menjaga dan memelihara kebersihan baik anggota badan, pakaian, maupun lingkungan. Lingkungan anak sangat berpengaruh untuk kehidupan anak di masa yang akan datang, maka ketika diberikan dengan lingkungan baik maka anak akan terbentuk menjadi anak yang berakhlak baik. Dalam hal ini, menanamkan Akhlak yang Baik adalah program pengembangan nilai keagamaan yang berhubungan dengan penanaman nilai akhlak akan berhasil baik jika pendidik memiliki kepribadian atau akhlak yang baik, memiliki sifat-sifat yang terpuji, mengerti psikologi anak, menguasai ilmu mendidik, menguasai materi, mencintai anak-anak dan disenangi oleh mereka.

Cara penanaman nilai moral pada anak Ada beberapa cara atau teknik yang dapat dikembangkan dalam berkomunikasi dan interaksi pada anak-anak dalam rangka menanamkan nilai moral pada anak. Salah satu caranya adalah dengan cara membiarkan,

penanaman nilai dan moral dengan cara ini mengandung arti menerima perbuatan anak-anak yang tidak berbahaya dan tidak merusak. Membiarkan tingkah laku tersebut bukanlah berarti menyetujui atau mengharapkannya untuk terus berlangsung dalam jangka waktu lama. Bukan pula membiarkan ini sebagai pemberian kesempatan atau ijin kepada anak-anak untuk melakukan apa saja yang dikehendaki mereka tanpa memperdulikan hak-hak orang lain.

Tujuan cara ini adalah untuk memberi kesempatan pada anak untuk berekspolrasi terhadap nilai-nilai sosial sebagai akibat dari tingkah lakunya baik secara individu maupun kelompok. Anak dapat merasakan akibat-akibat dari tingkah lakunya sendiri maupun terhadap orang lain. Ada pula dengancara tidak menghiraukan, maksudnya adalah dengan teknik tidak hirau ini agar anak menghentikan tingkah lakunya yang negatif, memberi isyarat kepada anak bahwa motif dari tingkah lakunya tidak diperkenankan atau tidak disetujui maupun dianggap tidak boleh oleh lingkungannya.

Penanaman nilai moral pada anak yang lebih efektif adalah dengan cara memberikan contoh/modellin. Mengapa? Karena pada anak usia dini mereka pada usia yang rentan dengan proses peniruan apa yang dilihat maupun didengarnya, maka perilaku pendidik, orang tua dan lingkungan anak sangat mudah untuk diterapkan pada diri anak. Sebagai contoh jika pendidik ramah dan sopan lalu penyayang, maka perilaku tersebut sangat mudah ditiru oleh anak. Dalam hal ini pendidik harus menjadi model terbaik bagi anak-anak dalam melaksanakan nilai-nilai moral yang diharapkan. Kemudian ada pula dengan cara lain

seperti mengalihkan arah yaitu salah satu teknik yang penting dalam pembimbingan dan pembelajaran moral anak. Ada beberapa cara yang digunakan dalam teknik pengalihan arah ini adalah mengarahkan kegiatan dan perilaku anak kepada kegiatan lain sebagai pengganti dari kegiatan semula. Misal: anak yang aktif mencoret-coret dinding dengan spidol, kemudian diberikan pensil dan selembar kertas dan memintanya untuk mencorat–coret di kertas kosong itu, Lalu dengan mengalihkan perhatian dari suatu obyek atau jenis tingkah laku yang tidak disenangi kepada jenis perilaku yang lebih sesuai dengan kehendak masyarakat.

4. Aspek Perkembangan Fisik pada Anak Usia

Perkembangan fisik adalah dasar bagi setiap individu untuk mencapai kematangan dalam aspek perkembangan lainnya. Oleh karena itu, perkembangan fisik pada anak usia dini dapat dijadikan indikator yang sangat berguna bagi para pendidik. Adapun indikator perkembangan fisik yang biasa digunakan dalam melihat perkembangan dan pertumbuhan fisik seorang anak adalah sebagai berikut:

a. Perubahan Ukuran Badan

Tanda–tanda yang paling terlihat pada pertumbuhan fisik adalah perubahan bentuk tubuh anak. Sewaktu bayi perubahan terjadi sangat cepat dibandingkan dengan waktu lain setelah kelahiran. Diakhir tahun pertama, tinggi bayi meningkat 50% dibanding saat baru lahir, sedangkan usia 2 tahun peningkatannya mencapai 75%. Dari segi beratnya menunjukkan peningkatan yang serupa. Saat usia 5 bulan, beratnya mencapai dua kali lipat, di usia 1 tahun mencapai

tiga kali lipat dan usia 2 tahun mencapai 4 kali lipat. Semakin bertambahnya usia, pertumbuhan tersebut akan semakin lambat kecepatannya. (Yamin dan Sanan, 2013: 97).

b. Perubahan Bentuk Badan

Sesuai dengan peningkatan ukuran tubuh anak secara keseluruhan, tiap bagian tubuh juga tumbuh dengan ukuran yang berbeda. Pada saat dalam kandungan, kepala janin berkembang lebih dahulu kemudian baru diikuti bagian tubuh. Setelah lahir, kepala dan dada terus bertumbuh tetapi badan dan kaki menyusul kemudian (Yamin dan Sanan, 2013: 97).

c. Perubahan Otot

Berat tubuh/ lemak tubuh meningkat pada 2 minggu terakhir dalam tahap kehidupan janin dalam kandungan dan berlanjut setelah kelahiran hingga mncapai puncaknya di usia 9 bulan. Lemak tubuh pada bayi akan membantu menjaga suhu badan bayi tersebut. Pada tahun kedua tubuh anak lebih kelihatan kurus, kecenderungan tersebut berlanjut sampai masa pertengahan usia dini (Fomon & Nelson, 2002).

Pada saat lahir, bayi perempuan memiliki badan yang lebih gemuk dari pada bayi laki-laki. Perubahan ini terus bertahan sampai usia sekolah. Pada usia anak sekitar 8 tahun, anak perempuan mulai bertambah lemak pada bagian lengan, kaki, badan dan keadaan ini berlanjut hingga masa pubertas. Namun sebaliknya pada anak laki-laki jumlah lemak ditempat-tempat tersebut akan berkurang (Siervogel et al;2000). Lambat laun otot akan bertambah pada masa bayi dan kanak-kanak kemudian meningkat secara tajam pada saat remaja. pada masa pubertas, otot anak laki-laki berkembang lebih

cepat 150% dibanding anak perempuan. Demikian juga dengan jumlah sel darah merah dan kemampuan oksigen dari paru-paru ke oksigen lebih banyak jumlahnya pada anak laki-laki. Bersamaan dengan itu, anak laki-laki akan memperoelh otot yang lebih kuat dari pada anak perempuan. Perbedaan tersebut memberikan kontribusi bahwa penampilan anak laki-laki lebih atletis di waktu usia remaja.

d. Pertumbuhan Tulang

Anak-anak pada usia yang sama akan berbeda dalam pertumbuhan fisiknya. Cara terbaik untuk memperkirakan kematangan fisik anak adalah dengan menggunakan umur tulang, dengan mengukur perkembangan dari tulang badan. Seiring penambahan usia, bentuk badan akan kelihatan lebih kurus sampai usia remaja. Dalam usia pertumbuhan, anak perempuan lebih cepat perkembangannya dari pada anak laki-laki, serta kematangan fisiknya lebih cepat dari anak laki – laki dan itu mempengaruhi keberadaan mereka di lingkungan (Yamin dan Sanan, 2013: 98)

e. Penambahan Kemampuan Motorik Kasar

Perubahan ukuran, bentuk dan kekuatan otot mendukung perubahan besar pada kemampuan motorik kasarnya. Ketika tubuh bergerak maka akan tertumpu pada tubuh bagian bawah. Sebagai hasilnya, keseimbangan meningkat secara drastis yang membuka jalan untuk perkembangan otot. Di usia 2 tahun, cara berjalan anak menjadi lancar dan sudah memiliki irama langkah. Keadaan tersebut membuat anak lebih aman untuk bermain diluar. Di usia ini anak sudah dapat mulai berlari dan melompat. Pada usia antara 3 – 6 tahun, anak

sudah mulai meloncat dan berlari kencang serta melompat-lompat dengan berirama. Pada akhirnya anak akan dapat mengkombinasikan kemampuan gerakan diatas dan bawah dengan lebih efektif. Sebagai contoh: anak usia 3 tahun sudah dapat melempar sebuah bola dengan tegas. Di usia 4 -5 tahun, anak dalam bermain sudah melibatkan bahu, hanya menggunakan badan saja tanpa ikut menggerakan tangan dan kaki dengan lancar dan fleksibel. Selama usia sekolah, peningkatan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dalam hal berlari, meloncat, melompat dan kemampuan memainkan bola akan lebih meningkat dan matang (Yamin dan Sanan, 2013: 99).

f. Pertumbuhan fisik yang tidak seimbang

Sistem dalam tubuh berbeda sesuai dengan keunikannya, secara perlahan akan membuat suatu sistem dalam pertumbuhannya. Pertumbuhan fisik sangat dipengaruhi oleh penyerapan gizi yang baik, sedangkan penyerapan gizi di dalam tubuh sangat dipengaruhi oleh penyerapan gizi yang baik, sedangkan penyerapan gizi di dalam tubuh sangat dipengaruhi oleh sistem kelenjar getah bening yang diproduksi oleh tubuh. Seperti kita ketahui bahwa kelenjar getah bening ini tumbuh dengan sangat pesat pada masa bayi dan usia dini, kemudian jumlah pertumbuhannya berkurang diusia remaja. sistem kelenjar getah bening ini juga membantu melawan infeksi, dengan demikian juga akan membantu menjaga daya tahan tubuh (Yamin dan Sanan, 2013: 100) Perkembangan fisik merupakan hal yang menjadi dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Ketika fisik berkembang dengan

baik memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan fisiknya, dan eksplorasi lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang lain.

Perkembangan fisik anak ditandai juga dengan berkembangnya perkembangan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar (Susanto, 2011:33). Perkembangan fisik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh/badan/jasmani seseorang. Perkembangan fisik seseorang juga terjadi di dalam tubuhnya, dengan berkembangnya otot dan tulang (Hildayani, dkk., 2008:8.3). Perkembangan motorik (motor development) adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (maturation) dan latihan/pengalaman (experiences) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan (Hildayani, dkk., 2008:8.4).

Perkembangan motorik meliputi perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan/kemampuan motorik kasar, yaitu gerakan yang dihasilkan dari kemampuan mengontrol otot-otot besar, contohnya adalah berjalan, berlari, melompat berguling. Sedangkan perkembangan motorik halus, yaitu gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot kecil, terutama gerakan di bagian jari-jari tangan,contohnya menulis, menggambar, memegang sesuatu (Hildayani, 2008:8.5). Pada masa ini kemampuan anak bergerak sudah semakin tinggi karena perkembangan fisik motoriknya serta koordinasi saraf-sarafnya sudah semakin

baik sehingga anak semakin kompeten untuk berjalan, berlari dan memanjat sesuatu.

5. Aspek Perkembangan Bahasa

Bahasa yang dimiliki oleh anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. Anak telah banyak memperoleh masukan dan pengetahuan tentang bahasa ini dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, juga lingkungan pergaulan teman sebaya, yang berkembang di dalam keluarga atau bahasa ibu (Susanto, 2011:36). Bromley (1992) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol–simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol–simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol–simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya.

Bahasa memiliki karakteristik yang menjadikannya sebagai bentuk khas komunikasi. Ada beberapa karakteristik bahasa sebagai berikut: Pertama, sistematis artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat teratur, standar, dan konsisten. Setiap bahasa memiliki tipe yang bersifat khas. Bahasa Inggris memiliki sejumlah variasi pola yang konsisten yang jumlahnya jauh lebih banyak dibandingkan pola yang tidak konsisten. Bahasa Indonesia juga memiliki jenis pola keteraturan tertentu.

Kedua, arbitrary yaitu bahwa bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek, maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang

berbeda dalam memberi simbol pada angka-angka tertentu. Sebagai contoh kata satu dalam bahasa Indonesia dan kata one dalam bahasa Inggris merupakan simbol yang memiliki kesamaan konsep. Beberapa bahasa didunia memiliki dua puluh enamjenis huruf alphabet, tetapi negara seperti Cina menggunakan sistem yang berbeda yang memiliki sekitar tiga ribu karakter. Keputusan yang bersifat arbriter (manasuka) akan menentukan cara membaca suatu bahasa. Dalam membaca bahasa tertentu, Anda harus membacanya berdasarkan kolom dari atas halaman kebawah halaman, dari kanan halaman kekiri halaman, ataupun dari kiri halaman kekanan halaman.

Ketiga, fleksibel artinya bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Kosa kata terus bertambah mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penambahan ribuan kosa kata tersebut terdiri dari berbagai kata baru yang berkenan denga istilah teknologi, berbagai singkatan, maupun bahasa jargon yang cukup banyak digunakan oleh kelompok tertentu.

Keempat, beragam artinya dalam hal pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara. Perbedaan dialek terjadi dalam pengucapan, kosa kata dan sintaks. Semula, perbedaan dialek ditentukan oleh daerah geografisnya, namun sekarang ini kelompok sosial yang berbeda dalam suatu mayarakat menggunakan dialek yang berbeda pula. Sebagai contoh Indonesia dengan berbagai budayanya memiliki ratusan dialek yang digunakan oleh masyarakat. India memiliki lebih dari dua puluh bahasa dan delapan puluh dialek. Kelima, kompleks yaitu bahwa kemampuan berpikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan mennggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai

konsep, ide, maupun hubungan-hubungan yang dapat dimanipulasikan saat berpikir dan bernalar.

Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis melibatkan proses kognitif (berpikir) dan kosa kata yang sama. Namun demikian ada beberapa perbedaan keempat bentuk bahasa sebagaimana contoh seperti anak menerima dan mengekspresikan bahasa dengan cara yang unik dan bersifat individual. Perbedaan tersebut meliputi kosa kata dan intonasi suara yang digunakan anak. Kemudian dengan penerimaan dan pengekspresian bahasa terjadi dengan kecepatan yang berbeda dan menulis pun untuk anak usia dini memakan waktu relative lama dibandingkan menyimak, berbicara, dan membaca. Kegiatan menulis itu pun tidak terlepas dari bentuk bahasa berbeda sesuai dengan daya tahan relatifnya, maka rentang waktu dalam membaca dan menulis melibatkan tinta yang dapat dibaca kembali, diperbaiki, dan direfleksikan dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan dengan berbicara. Setelah membaca dan menulis dalam kegiatan bahasa pada anak dapat menyimak dan berbicara bersifat sementara, kecuali direkam atau di difilmkan untuk dapat dipergunakan lagi. Dengan demikian pemahaman terhadap bahasa ekspresif melalui menyimak berbeda dengan pemahaman bahasa tertulis melalui membaca. Dalam kegiatan bahasa ini sebisa mungkin kita dapat memperhatikan bentuk bahasa berbeda dalam kandungan dan fungsinya, seperti bahasa yang digunakan dalam diskusi secara verbal sering kali berbeda dengan bahasa yang digunakan dalam tulisan. Pilihan kata yang dipakai dalam berbicara akan berbeda dengan yang dipakai dalam menulis, dapat juga melalui ekspresi

wajah, bahasa tubuh dan intonasi dalam berbicara dapat mengubah arti bahasa yang disampaikan.

Bahasa tertulis bersifat lebih permanen dibandingkan bahasa lisan, sehingga bersifat lebih formal. Sintaks dalam tulisan juga dapat bersifat lebih akurat daripada sintaks dalam bahasa lisan. Dalam berbicara sering kali muncul gagasan baru di tengah kalimat yang belum terselesaikan sehingga bahasa yang diucapkan merupakan kalimat yang begitu panjang.

Bahasa digunakan untuk mengekspresikan keunikan individu. Bromley menyebutkan 5 macam fungsi bahasa sebagai berikut: Pertama, bahasa menjelaskan dan kebutuhan individu. Anak usia dini belajar kata-kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan utama mereka. Anak yang lapar dapat memuaskan kebutuhan dan keninginan utama mereka. Anak yang lapar dan mengatakan ‘mam-mam’ mendapatkan makanan lebih cepat daripada anak yang menginginkan makanan dengan cara menangis. Dengan memperoleh makanan setelah mengatakan ‘mam-mam’ maka makanan menjadi penguat bagi anak untuk mengulang kata tersebut jika menginginkan makanan lagi. Kedua, bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa. Anak usia dini yang menagtakan ‘ci-luk-ba’ memahami makna kata-kata tersebut bahwa ia harus menyembunyikan wajahnya dan orang dewasa dapat melihat wajah anak kembali setelah menunggu beberapa saat. Orang dewasa dan anak yang melakukan permainan tersebut akan mengerti perilaku apa yang harus dikerjakan oleh masing-masing pihak.

Ketiga, bahasa membantu perkembangan kognitif. Secara simbolik bahasa menjelaskan hal yang nyata dan tidak nyata. Bahasa memudahkan kita untuk mengingat kembali suatu informasi dan menghubungkannya dengan informasi yang baru diperoleh. Bahasa juga berperan dalam membuat suatu kesimpulan tentang masa lalu, saat ini, dan masa yang akan datang. Bahasa merupakan sistem dimana kita menambah pengetahuan yang kita akumulasikan melalui pengalaman dan belajar. Bahasa memudahkan kita untuk menyimpan dan menyeleksi informasi yang kita gunakan untuk menganalisis dan memecahkan masalah. Bahasa membantu kita untuk mengetahui informasi secara lebih mendalam. Ketika kita menulis atau membicarakan sebuah topik, kita menjelaskan ide-ide sekaligus menghasilkan pengetahuan baru.

Keempat, bahasa membantu memperat interaksi dengan orang lain. Bahasa berperan dalam memelihara hubungan anda dengan orang sekitar anda. Anda dapat menjelaskan pikiran, perasaan, perilaku melalui bahasa. Kita menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam kelompok dan berpartisipasi dalam masyarakat. Bahasa berperan untuk kesuksesan sosialisasiindividu.

Kelima, bahasa mengekspresikan keunikan individu. Anda mengemukakan pendapat dan perasaan pribadi dengan cara yang berbeda dari orang lain. Hal ini dengan jelas dapat terlihat dari cara anak usia dini yang sering kali mengkomunikasikan pengetahuan, pemahaman, dan pendapatnya dengan cara mereka yang khas dan merupakan refleksi perkembangan kepribadian mereka (Nurbiana Dhieni: 2007).

6. Aspek Perkembangan Seni

Pada aspek seni ini ada kegiatan-kegiatan yang dapat mengacu kreatifitas seni anak yang dapat membantu anak untuk mengembangkan ketertarikan anak terhadap seni, baik orang tua dan pendidik dapat melakukannya dengan berbagai cara seperti; membawa benda-benda seni untuk dilihat dan dibahas anak-anak, cara lain adalah dengan memamerkan salinan dari beragam hasil karya di sekeliling ruangan supaya anak dapat berimajinasi dan mengembangkan kreatifitasnya untuk melakukan hasil karya yang telah diamati atau dilihatnya, selain itu membahas seni dalam buku-buku anak guna memancing kemauan anak untuk dapat menyenangi dunia kesenian pada usia dini. Anak memiliki kemauan yang sangat agresif apabila sudah memiliki pemikiran untuk dapat melakukan sesuatu, hal tersebut dapat mengajak anak untuk mengumpulkan benda-benda alami guna membuat suatu proyek seni yang dilakukan secara kerjasama yang akan disenangi anak tentunya dibarengi dengan bimbingan orang tua atau pendidik di sekolahnya.

Selain itu dapat juga dengan meminta anak-anak menggambarkan dan melukis sambil mendengarkan musik, kegunaan dalam hal ini anak bisa mengerjakan kegiatan seni dengan berbagai alunan musik yang dapat merangsang otak kanan anak berkreatifitas secara optimal. Anak usia dini merupakan dimana usia yang sangat sensitif dalam perasaannya maka dari itu semestinya kita tidak melupakan perhatiannya dalam perasaan ini, kegiatan yang dapat dilakukan dalam mengacu kreatifitasnya yaitu dengan cara menyediakan pengalaman-pengalaman sensor terhadap rasa, penciuman,

pendengaran, rabaan, pergerakan dan mendorong anak-anak untuk mengekspresikan dirinya terhadap perasaan-perasaan ini melalui sebuah media seni (Montolalu, dkk, 2007:3.14).

Ada beberapa bidang pengembangan kemampuan dasar seni rupa dapat diberikan melalui kegiatan-kegiatan berikut, sebagai contoh; menggambar, melukis dengan kuas, melukis dengan jari dan tangan, mencap, melipat, menggunting, merobek, merekat, meronce (Montolalu, dkk, 2007:3.15-3.21). Selain kemampuan dasar seni rupa ada pula kegiatan seni musik anak usia dini. Musik merupakan alat komunikasi yang bersifat universal, orang-orang dimanapun, kapanpun, dan dengan budaya manapun telah membuat music. Musik telah menjadi simbol sesuatu yang dipakai untuk menenangkan, membuat santai dan menghibur serta mencerahkan anak-anak. Anak-anak adalah pembuat musik yang alami. Dua musisi dari Eropa Timur, Carl orff dan Zoltan Koldaly, memberi pemikiran yang penuh pertimbangan musik pada perkembangan anak (Montolalu, dkk, 2007:3.15-3.22).

Pengaruh musik pada perkembangan emosional, musik adalah sumber yang sangat kaya untuk memajukan perkembangan anak, para orang tua menggunakan lagu-lagu tidur untuk membuat anak-anak mereka merasa nyaman, dan anak-anak biasanya diberikan lagu tidur oleh orang tuanya yang akan bernyanyi kepada boneka mereka. Musik yang nyaman tidak selalu berupa lagu, lagu yang bernada marah dan sedih bisa membantu anak-anak memahami dan menyanggupi dengan perasaan yang rumit karena musik adalah kendaraan emosi yang sangat kuat untuk orang dewasa, mendengarkan musik bersama anak-anak dan membicarakan tentang perasaan yang muncul

bisa menjadi cara memperkenalkan komunikasi mengenai kehidupan emosinya. Pengaruh musik terhadap perkembangan sosial, musik adalah sebuah alat yang sangat kuat untuk memajukan perkembangan sosial, sekelompok anak bisa berbagi nyanyian atau tarian dan menikmati waktu bersama, tanpa harus menunggu gilirannya atau berbagi peralatan. Musik juga dapat menarik perhatian anak yang enggan berbicara di dalam sebuah kegiatan kelompok biasanya akan bergabung dalam sebuah tarian atau nyayian.

Pengaruh musik terhadap perkembangan bahasa, semua bahasa memiliki ritme dan melodi, anak-anak secara alami bermain dengan kata-kata dalam cara yang ritmik dan melodis. Musik dapat membantu anak-anak mengembangkan kerumitan bahasanya dan meningkatkan kosakata anak, banyak lagu yang memiliki label dan daftar yang bisa memperkenalkan kepada anak-anak berbagai kata-kata baru. Pengaruh musik terhadap perkembangan intelektual, musik juga bisa dipakai untuk meningkatkan perkembangan konsep pada anak-anak. Ide-ide yang sama dan yang berbeda juga dapat di perkenalkan melalui perubahan-perubahan dalam volume suara atau nada suara. Ada juga pengaruhnya pada perkembangan fisik motorik, pendidik atau orang tua dapat meningkatkan kemampuan motorik melalui penggunaan music. Dalam memainkan sebuah piano permainan jari mendorong anak-anak menggerakkan setiap jari secara independen sebagai tanggapan atas lagu tertentu, dan juga dapat meningkatkan koordinasi (Montolalu, dkk, 2007:3.22-3.23).

D. Ruang Berkembang Anak Usia Dini

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 45 ayat 1, menjelaskan bahwa sarana dan prasarana pendidikan yang ada di TK harus memenuhi kebutuhan anak didik akan pertumbuhan dan perkembangan fisik yang optimal, dapat merangsang kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan perkembangan psikologis atau jiwa mereka. Oleh karena itu tempat bermain anak menjadi terbatas karena faktor keamanan untuk anak seperti Anak memunyai hak untuk tempat tinggal, Anak mempunyai hak untuk mendapatkan keleluasaan pribadi, Anak memunyai hak untuk mendapatkan rasa aman, Anak memunyai hak untuk mendapatkan lingkungan yang sehat, Anak memunyai hak untuk bermain, Anak memunyai hak untuk mendapatkan pendidikan, Anak mempunyai hak untuk memperoleh pelayanan transportasi umum. Kelembagaan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar menjadi salah satu solusi mendasar sebagai wadah tumbuh kembang anak usia dini. PAUD tersebut dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal.

Taman Kanak-kanak (TK) / Raudatul Athfal (RA), merupakan bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun, yang dibagi ke dalam dua kelompok belajar berdasarkan usia yaitu Kelompok A untuk anak usia 4 - 5 tahun dan Kelompok B untuk anak didik usia 5 - 6 tahun. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk

Kelompok Bermain (KB) atau Playgroup adalah bentuk PAUD pada jalur pendidikan non-formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak usia 2 sampai dengan 4 tahun.

Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat, adalah layanan pendidikan yang dilaksanakan pemerintah dan masyarakat bagi anak usia lahir - 6 tahun.

Pembentukan wadah untuk menjadi sebuah kelembagaan sesuai dengan kebijakan pendirian pendidikan anak usia dini diuraikan dalam Permendikbud No. 84 Tahun 2014. Lembaga satuan pendidikan anak usia dini Satuan PAUD dapat didirikan oleh Pertama, pemerintah kabupaten/kota. Kedua, pemerintah desa. Ketiga, orang perseorangan yaitu warga negara Indonesia yang cakap hukum berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan. Keempat, kelompok orang yang wajib mencantumkan kesepakatan kelompok orang secara tertulis atau akte pendirian persekutuan perdata untuk mendirikan satuan PAUD sebagai tujuan kelompok orang yang bersangkutan. Kelima, badan hukum yang bersifat nirlaba yang berbentuk yayasan, perkumpulan, atau badan lain sejenis.

Mekanisme pendirian lembaga PAUD secara principle hampir sama antara satu kabupaten/kota satu dengan lainnya. Langkah pertama mendirikan PAUD yakni harus mendapatkan izin pendirian dengan cara mendaftar pada Dinas Pendidikan Nasional Kabupaten maupun Kota. Dalam PP 66/2010 pasal 182 ayat 1 dijelaskan bahwa Setiap satuan pendidikan formal maupun non-formal yang didirikan wajib memperoleh izin pemerintah atau pemerintah daerah.

PAUD baik formal maupun informal pada awalnya didirikan dengan apa adanya dengan fasilitas yang terbatas, minat para orang tua pun tidak banyak seperti saat ini karena tuntutan hidup (bekerja). Dengan fasilitas yang terbatas, kegiatannya pun juga terbatas. Tapi semuanya itu semakin berkembang dengan seiring waktu dan tingkat kebutuhan orang tua dan anak-anak semakin meningkat. Dan yang pada akhirnya PAUD saat ini terus berkembang dengan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung kegiatan anak.

Penyelenggaraan pendidikan pada Taman Kanak-kanak telah diatur dalam juknis penyelenggaraan TK yang berorientasi pada kebutuhan anak, sesuai dengan perkembangan anak, sesuai dengan keunikan setiap individu, kegiatan belajar dilakukan melalui bermain, pembelajaran berpusat pada anak, anak sebagai pembelajar yang aktif, anak belajar dari yang konkrit ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks dari gerakan ke verbal, dan dari diri sendiri ke sosial. menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar, merangsang munculnya kreatifitas inovasi, mengembangkan kecakapan hidup anak, menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada dilingkungan sekitar, anak belajar sesuai kondisi sosial budayanya (NSPK- JUKNIS Penyelenggaraan TK, 2013: 15).

Prinsip-prinsip penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak diantaranya adalah adanya ketersediaan layanan, yang diarahkan untuk mendukung keberhasilan masa transisi anak-anak usia 4-6 tahun agar semua kelompok usia tersebut memperoleh layanan PAUD, transisisonal yang diarahkan untuk mendukung keberhasilan transisi pada masa TK ke SD, Kerjasama bersama segala pihak terkait agar terjalin sinkronisasi dan terjaminnya dukungan

pembelajaran pada masa TK ke SD awal, kekeluargaan dikembangkan semangat kekeluargaan agar menghidupkan sikap saling peduli satu sama lain selain itu juga terdapat prinsip keberlanjutan dan pembinaan berjenjang sebagai upaya untuk memberdayakan berbagai potensi anak, sementara pada pembinaan berjenjang dilakukan untuk menjamin keberadaan dan pengelolaan secara optimal oleh pengawas TK/SD dan dinas-dinas terkait (NSPK- JUKNIS Penyelenggaraan TK, 2013: 31).

Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah ruang kegiatan atau ruang belajar anak. Pertumbuhan penduduk yang semakin meningkat pada saat ini sehingga mengurangi ruang gerak anak untuk bermain di alam bebas dikarenakan banyak bangunan yang didirikan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Pertumbuhan penduduk juga menyebabkan kekhawatiran para orang tua dalam membebaskan anak mereka bermain di luar tanpa pengawasan khusus dikarenakan kejahatan yang semakin meningkat seiring pertumbuhan.

Sebagai sebuah lembaga pendidikan yang memfasilitasi ruang bermain dan belajara anak usia dini, sebuah PAUD diharapkan memiliki kriteria fasilitas-fasilitas yang dimiliki, seperti gedung sekolah, ruang kelas, sarana dan prasarana yang mendukung aktivitas anak. Pada usia prasekolah, merupakan saat anak-anak mulai menunjukkan kebolehannya melakukan sesuatu yang diinginkan. Keseimbangan fisik anak belum stabil, sehingga sering terjadi anak-anak terjatuh atau terpeleset saat bermain.

Oleh karena itu, kegiatan prasekolah tidak dilakukan di gedung bertingkat untuk mengurangi risiko terjatuh di tangga yang dapat berakibat fatal terhadap perkembangan fisiknya. Bahkan dapat

mengakibatkan cedera otak yang dampaknya akan terlihat dalam jangka panjang. Anak-anak memerlukan ruang gerak yang leluasa saat bermain di luar ruangan. Alat bantu bermain yang digunakan juga perlu diperhatikan, dari segi ukuran harus sesuai dengan usia anak dan aman dari segi kesehatan dan keselamatan anak. Misalnya ukuran mainan tidak terlalu kecil untuk usia bayi dan toddlers (usia di bawah 2 tahun) karena akan sangat berbahaya apabila tertelan, dan bahan-bahan seperti krayon dan plastisin tidak boleh mengandung bahan pewarna toxic yang berbahaya bagi kesehatan karena ada kemungkinan dimakan mereka.

Lingkungan belajar harus dapat memenuhi gaya belajar dan kemampuan yang berbeda-beda. Ruangan yang ramah anak serta mencerminkan dunia anak dan partisipasi keluarga sangatlah penting. Untuk itu beberapa yang harus dijadikan pertimbangan dalam merancang ruangan kegiatan anak, sebagai berikut:

1. Lingkungan belajar harus responsif dan memungkinkan untuk kebutuhan anak serta niat pendidik.
2. Lingkungan harus mendukung anak untuk mengeksplorasi dengan menggunakan seluruh inderanya, mengembangkan kemampuan belajar seperti rasa ingin tahu, kerjasama, kepercayaan diri, kreativitas, ketekunan serta imajinasi
3. Area *indoor* dan *outdoor* harus fleksibel serta responsif terhadap kepentingan dan hak-hak setiap anak.
4. Penting untuk menyediakan ruang yang diperuntukkan kegiatan yang tenang (pasif) seperti berkonsultasi
5. Lingkungan belajar anak harus mendukung kegiatan aktif anak seperti memanjat, berkebun serta menari.

6. Lingkungan belajar baik outdoor maupun indoor harus menyediakan ruang untuk eksplorasi aktif anak melalui bermain.
7. Anak-anak butuh ruang untuk mengembangkan seni
8. Pendidik membutuhkan ruang yang tenang untuk berdiskusi dan melakukan kegiatan lain yang membutuhkan konsentrasi.

Penelitian terbaru dari Reggio Emilia (mengenai lingkungan mencantumkan beberapa aspek penting dalam pengembangan lingkungan belajar anak-anak, yaitu

1. *Aesthetics* (Estetik), tempat yang memiliki keindahan dan cahaya serta mencerminkan kehidupan dan kepentingan penghuninya.
2. *Active Learning* (Belajar aktif), didukung oleh lingkungan yang memberikan pilihan dan berbagai bahan tersedia
3. Collaboration (Kolaborasi), mendukung kemampuan anak-anak untuk bekerja dengan oranglain dalam kelompok
4. *Bringing the outdoors in* (Membawa suasana luar ke dalam), memperhatikan pentingnya lingkungan alam dalam kehidupan dan pembelajaran anak.
5. *Flexibility* (fleksibel), mendorong fleksibilitas ruang, waktu dan materi dalam lingkungan.
6. *Relationship* (Hubungan), pentingnya hubungan satu komponen ruang dengan komponen yang lain, hubungan antara orang-orang dalam kelompok serta hubungan antara pengalaman anak-anak dengan teori.
7. *Reciprocity* (timbal balik), lingkungan itu tidak statis, tetapi responsif terhadap minat dan kebutuhan anak-anak.

Beberapa pengaruh tata ruang pada perkembangan anak usia dini diantaranya:

1. Pengaruh display ruang pada otak anak

   Dalam buku *The Triune Brain in Evolution* dijelaskan konsep *triun* brain oleh Paul D. Maclean bahwa pembagian otak manusia yang dalam perkembangannya dibagi menjadi tiga, yaitu otak reptile, otak limbic, dan otak neokorteks. Otak reptile terletak paling belakang otak yang merupakan penghubung bagian belakang otak belakang dengan tulang belakang. Otak reptile berfungsi mengatur gerak reflex dan keseimbangan koordinasi pada tubuh manusia. Otak limbic merupakan otak yang berfungsi sebagai pengendali emosi membantu mempertahankan keseimbangan hormonal, rasa haus dan lapar, dorongan seksual, pusat kesenangan, metabolism, dan bagian penting untuk ingatan jangka pendek. Otakk neokorteks atau sang pemikir merupakan 80% dari seluruh teritori otak anda. Eoortek terdiri dari sel-sel saraf yang disebut neuron. Tugas neokorteks adalah berpikir, berbicara, melihat dan mencipta. Otak ini tempat kecerdasan manusia.

   Pendidik harus mampu membuka pikiran anak sebelum anak menerima banyak pengalaman dan hal baru dalam kesehariannya. Terlebih pendidik penting untuk mengetahui bagaimana meredesain dan memanfaatkan learning by environment dengan kinerja otak selama kegiatan bermain sambil belajar. Menurut konsep triun brain dijelaskan bahwa otak reptile merupakan pintu pertama yang merupakan awal terbukanya pikiran selanjutnya dalam menerima pembelajaran. Triune brain merupakan saluran arus informasi. Pertama-tama informasi

masuk lewat otak reptile. Apabila otak reptile terpuaskan, informasi tersebut akan masuk ke otak limbic. Apabila otak limbic terpuaskan, informasi tersebut akan diolah oleh otak neokorteks dalam aktivitas berpikir.

Desain dan display ruang belajar anak sangat mempengaruhi kinerja otak yang nantinya akan menjadi faktor anak dalam meningkatkan selera belajarnya. Hal tersebut dikarenakan otak reptile memiliki akses terhadap stimulus yang bersifat fokus pada diri individu yang bersangkutan, stimulus yang mengandung kontras, stimulus yang bersifat konkret, nyata, dan bisa diterima secara langsung oleh pancaindra (sensory based), stimulus yang merupakan awal dan akhir sebuah proses, stimulus yang bersifat visual (Munif, 2013: 7).

2. Pengaruh display ruang pada aspek perilaku dan psikologis anak

Secara psikologis, kemampuan menangkap makna terbangun melalui 4 periode (Freedheim, 2003:144):

a. *Sensorimotor period* (0 th–2 th), yaitu periode pemahaman melalui pengenalan sensori.
b. *Preoperational period* (2 th – 7 th), yaitu periode pemahaman melalui simbol dan imej.
c. *Concrete-operational period* (7th-11th), yaitu periode pemahaman secara konkrit dan mekanistik/ sekuensial/proses dalam melakukan sesuatu.
d. *Formal Operation Period* (11th–16th), yaitu periode pemahaman intelektual yang tidak hanya bersifat konkret, melainkan lebih bersifat abstrak dan hipotesis.

Preiser menjelaskan bahwa kebiasaan mental dan sikap perilaku seseorang dipengaruhi oleh lingkungan fisiknya. Adapun

lingkungan fisik tersebut antara lain berupa kondisi fisik hunian (bangunan), ruang (interior) beserta segala perabotnya, dan sebagainya. Jika bangunan itu memiliki ruang-ruang yang sangat nyaman untuk dihuni dan untuk beraktivitas di dalamnya, maka dapat mempengaruhi pembentukan dan perkembangan perilaku manusia (Laurens, 2004:1).

Adapun secara arsitektural, makna diartikan secara hakiki oleh Laurens atas dasar teori Morris (1938), Gibson (1950), dan Hershberger (1974), sebagai penggunaan sebuah obyek atau suatu lingkungan sehubungan dengan kualitas emosional si pengamat.

Dalam arsitektur, makna diungkapkan melalui image, simbol, dan sign. Image merupakan imitasi atau reproduksi atau kesamaan dari sesuatu. Apabila reproduksi tersebut dikaitkan atau menggantikan sesuatu yang lain (misalnya asosiasi, konvensi, institusi, dll) maka makna tersebut termasuk kategori simbol. Simbol merupakan proses kognitif dimana obyek mendapatkan konotasi lain disamping aspek fungsinya. Sedangkan tanda diartikan sebagai bentuk yang secara konvensional disepakati, menggantikan sesuatu dalam arti yang sesungguhnya (nyata) daripada arti yang abstrak. Hershberger mengkategorikan makna dalam arsitektur dalam 2 macam, yaitu *representasional meaning* dan *referential meaning*, yang secara hakiki dijabarkan sebagaimana dalam tabel berikut.

Kategori Makna	Jenis Makna	Ciri Umum	Atribut Khusus
Makna Represe ntational	Makna Presentational	Tidak berbentuk verbal, melainkan berupa ikon	Penghayatan melalui bentuk, tekstur, warna, status, ukuran, dan atribut lain
	Makna Referensional	Penghayatan terhadap symbol bagi obyek atau peristiwa kegiatan	
	Makna Afektif	Perasaan dan emosi seseorang ketika melihat suatubentuk bangunan. Respon ini oleh pengalaman pengalaman dan budaya pengguna	Sistem komunikasi melalui komponen bangunan
	Makna Evaluatif	Penghayatan seseorang terhadap representasi dan emosi seketika berdasarkan kompetisinya	
	Makna Preskriptif	Penghayatan seseorang untuk melakukan sesuatu setelah melihat dan mengevaluasinya	

Tabel 1. Makna Ruang

Sumber: Laurens, 2004: 1

Tuntutan Bangunan	**Parameter Arsitektural Atas Dasar Aspek Psikologis**											
	Kognitif					**Afektif**			**Psikomotorik**			
	Macam Ruang	Letak	Jarak	Bentuk	Dimensi	Skala	Warna	Bahan	Pola	Lebar	Konstruksi	Tekstur
Alami					■	■			■	■	■	■
Tantangan							■	■				
Menyenangkan		■	■	■	■	■	■	■				
Bermakna	■					■	■	■				

Tabel 2. Parameter Arsitektural atas dasar Aspek Psikologis

Para psikolog telah melakukan beberapa eksperimen yang telah dapat dibuktikan bahwa penggunaan warna yang tepat untuk sekolah dapat meningkatkan proses belajar mengajar, baik bagi siswa maupun pendidiknya. Suatu lingkungan yang dirancang dengan baik, bukan hanya memberi kemudahan belajar, tetapi juga dapat mengurangi masalah-masalah perilaku yang negatif (Darmaprawira., 2002:133).

3. Pengaruh display ruang pada hierarkhi kebutuhan anak sebagai manusia

   Motivasi seseorang dapat timbul oleh adanya dorongan untuk memenuhi kebutuhannya. Abraham H. Maslow (dalam Sumantri, 2001: 65) menyusun teorinya berdasarkan tiga asumsi dasar berikut:

   a. Kebutuhan yang tidak terpuaskan dapat memengaruhi perilaku, sedangkan yang telah terpuaskan tidak bekerja sebagai motivator.
   b. Kebutuhan seseorang tersusun dalam hierarki mulai yang dasar sampai yang kompleks.
   c. Orang menuju ke tingkat berikut (pada hierarki kebutuhan) kalau kebutuhan yang lebih bawah paling sedikit telah terpuaskan.

Hierarki kebutuhan tersebut digambarkan dalam sebuah bagan piramid sebagai berikut:

Gambar 1. Piramid hierarki kebutuhan manusia berdasarkan Teori Maslow, revisi tahun 1998. (Sumber: Halim, 2005).

Transenden	Spiritual
Aktualisasi Diri	Bertindak sesuka hati sesuai bakat dan minat, spontanitas, kreatifitas, moralitas, kecerdasan.
Estetik	Keindahan, keteraturan.
Kognitif	Mengetahui, memahami, mengeksplorasi.
Penghargaan	Pujian, percaya diri, citra diri.
Sosial dan kasih sayang	Berteman, keluarga, cinta dari pasangan.
Rasa aman dan selamat	Bebas dari penjajahan, ancaman, terror, rasa sakit.
Kebutuhan fisiologi	Bernafas, makan, minum, ekskresi.

Tabel 3. Keterangan Hierarki Kebutuhan

Kognitif didefinisikan sebagai hal yang berhubungan atau melibatkan kognisi yang merupakan kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri, proses, pengenalan, dan penafsiran lingkungan oleh seseorang, atau hasil pemerolehan pengetahuan (KBBI). Kognisi dapat dikaitkan atau disamakan dengan belajar karena memiliki makna yang hampir sama. Menurut Sudjana (2002, dalam Saefullah, 2012:203), "belajar adalah proses yang aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada tujuan, proses berbuat melalui pengalaman, dan proses melihat, mengamati, memahami sesuatu".

Kebutuhan kognitif pada seseorang dapat memunculkan dorongan untuk belajar atau disebut juga dengan motivasi belajar. Agar seseorang mencapai kebutuhan kognitif, kebutuhan yang ada di bawahnya seperti kebutuhan fisiologis, keamanan, sosialisasi, dan penghargaan perlu terpuaskan/terpenuhi terlebih dahulu. Berikut ini adalah analisis mengenai penerapan ruang yang terkait dengan upaya memenuhi kebutuhan sebelum kebutuhan kognitif untuk membangun motivasi bermain dan belajar anak.

a. Kebutuhan fisiologis

Secara umum, fasilitas untuk memenuhi kebutuhan fisiologis pada anak usia dini dapat terlayani dengan baik jika memenuhi kriteria sebagai contoh ruang yang dibangun memiliki penghawaan dan pencahayaan alami yang cukup baik sehingga anak-anak dan pendidik terlihat nyaman, tidak sesak atau kepanasan karena udara cukup segar serta suhu

dan kelembapan ruangan tetap terjaga. Kelancaran penghawaan ditunjang oleh penerapan ruang setengah terbuka dan ventilasi, dan pencahayaan alami dapat masuk melalui partisi fiber. Ruang tersebut tidak hanya mengakomodasi satu kegiatan saja tetapi juga untuk beristirahat seperti minum dan makan serta bermain bebas. Pada kesempatan beristirahat, anak-anak lebih bebas dan bersemangat serta dapat bersosialisasi dan bermain bersama temannya.

b. Kebutuhan keamanan dan keselamatan

Di dalam ruang TK seharusnya suasana secara umum hangat dan menyenangkan sehingga anak-anak tidak tampak tegang ataupun takut. Suasana ini tercipta karena keramahan dan kehangatan sikap pendidik dan ditunjang oleh penerapan interiornya. Sebagai contoh, ruang yang dibangun diberi kesan hangat, menyambut, dan santai dan ditunjang oleh konsep ruang setengah terbuka, skala ruang dan furnitur tidak terlalu besar, pengaplikasian warna kayu pada lantai, pengaplikasian warna-warni pada elemen ruang dan dekorasi yang ceria. Untuk kemanan dan keselamatan bersama, diterapkan peraturan untuk pengelola, karyawan, pendidik, anak-anak dan untuk sarana prasarananya. Material dan finishing pada elemen ruang dan furnitur relatif aman. Furnitur untuk anak sesuai dengan skala ukuran anak-anak dan cukup ergonomis. Peralatan yang bisa berbahaya untuk anak-anak disimpan dalam lemari penyimpanan yang tidak boleh diakses anak anak. Furnitur berukuran besar, berat, dan berisiko

untuk anak ditatakan bentuk dan posisinya oleh pendidik sebelum digunakan oleh anak.

c. Kebutuhan bersosialisasi dan kasih sayang

Kebutuhan ini dapat didukung oleh suasana ruang yang hangat dan menyambut serta penataan ruang yang memberikan kelancaran sirkulasi pengguna untuk memudahkan kesempatan berkomunikasi atau berkumpul. Konsep anak-anak dan pendidik bisa duduk bersama membentuk lingkaran di lantai yang memberikan kesan kebersamaan dan kekeluargaan. Furnitur yang dapat digunakan bersama seperti meja lingkaran dan setengah lingkaran. Membuka kesempatan anak untuk bersosialisasi dengan teman semejanya.

d. Kebutuhan penghargaan

Pemenuhan kebutuhan penghargaan dapat melalui cara memberikan label positif pada anak, pemberian penghargaan, penerapan kebebasan dan kemandirian yang sesuai dengan kemampuan anak, serta pemajangan karya anak. Pemajangan karya anak bertujuan agar anak-anak merasa dihargai usahanya, percaya diri, dan diapresiasi kemampuannya. Pemasangan label ke- terangan berfungsi untuk membantu kemandirian anak agar anak merasa dipercaya kemampuannya serta merasa memiliki kebebasan.

BAB 2

Konsep Dasar Desain Interior dan Eksterior

A. Konsep Desain Interior dan Eksterior

Bangunan merupakan perpaduan beberapa dari beberapa bahan dan konstruksi sehingga dapat berfungsi sesuai dengan yang direncanakan. Bangunan (khususnya rumah tempat tinggal) berfungsi untuk melindungi dan menjaga penghuninya dari segala macam bahaya dan kondisi (keadaan alam) yang tidak menyenangkan. Dari dulu hingga sekarang fungsi bangunan berkembang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan manusia, demikian juga dengan bahan dan konstruksi bangunan. Perkembangan jenis bahan dan konstruksi bangunan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Secara etimologi, desain (bahasa Inggris: *design*) berarti rancangan, pola atau cipta. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), desain berarti gagasan awal, rancangan, perencanaan pola susunan, kerangka bentuk suatu bangunan, motif bangunan, pola bangunan, corak bangunan. Secara istilah, desain sebagai suatu proses pengorganisasian unsur garis, bentuk ukuran, warna, tekstur,

bunyi, cahaya, aroma dan unsur-unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu.

Adapun kata interior, menurut KBBI berarti bagian dalam gedung atau ruang, tatanan perabot atau hiasan di dalam ruang bagian dalam gedung. Menurut arti ini, interior mecakup isi atau perabot yang berada di dalam ruang. Sedangkan menurut Syafi'i, desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya (Sjafi'i, 2001: 18).

Sedangkan kata eksterior, menurut KBBI berarti bagian luar gedung atau rumah. Bagian dari desain yang tidak kalah penting dari desain interior adalah desain eskterior. Sesuai dengan namanya eksterior, hal ini menunjukkan bagian terluar dari suatu bangunan. Masyarakat masih terjebak pada penilaian tampilan di luar suatu bangunan mencerminkan bagian dalam. Dengan demikian eksterior menjadi tidak kalah pentingnya dari interior.

Desain eksterior sebagai suatu ilmu seni arsitektur untuk perancangan bangunan terluar. Sebagai percontohan agar mudah untuk dipahami, yang menjadi wilayah desain eksterior yang dimaksud contohnya: pagar, taman, tembok bagian luar, kolam renang jika ada. Kemudian rerumputan atau perancangan lain yang menghiasi sekitar pagar rumah, berkaitan dengan penempatan atau posisi taman dan garasi atau pintu, dan beberapa hal lainnya yang tentu berkaitan dengan bagian sebelah luar suatu bangunan.

B. Tujuan Desain Interior dan Eksterior

Tujuan desain interior adalah untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis dari

sebuah ruangan. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut diperlukan adanya pengkajian terhadap faktor-faktor yang dapat memengaruhi penilaian sebuah hunian, antara lain sebagai berikut (Andie, 2014: 6):

1. Luas rumah dan ruang yang memadai

   Perbandingan antara luas rumah dan jumlah penghuni harus sesuai sehingga setiap anggota keluarga mendapatkan ruang cukup untuk beraktivitas.

2. Hubungan antar ruang (kelompok ruang)

   Kelompok ruang yang umum dalam rumah tinggal adalah ruang bersama (ruang keluarga dan ruang makan) dan ruang pribadi (ruang tidur, ruang tidur anak, ruang kerja). Penentuan standarisasi ruangan mengacu pada ketetapan teknis pemerintah yang disebut KLB (koefisien luas bangunan). Setelah dikurangi dengan luas ruang terbuka hijau, ruangan yang dapat dibangun berjumlah maksimal 75 % dari total luas ruang keseluruhan. Sementara ruang teknis (dapur, kamar mandi/WC, garasi) berjumlah 25 % dari total luas ruang keseluruhan.

3. Pengaturan ruang

   Ruang harus ditata sesuai dengan fungsinya.

4. Bentuk denah ruang dengan kemungkinan penyusunannya

   Denah ruang dengan penataan yang baik dapat dilihat dari penempatan jendela dan pintu yang tepat.

   Desain interior berkaitan dengan proses merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior yang ada didalam sebuah bangunan, termasuk perabot dan pengaruhnya. Penataan fisik interior ini pada prinsipnya harus dapat memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana untuk

bernaung dan berlindung. Ini sesuai dengan tujuan desain interior untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai, estetika, dan meningkatkan aspek psikologis sebuah ruangan.

Pemahaman yang baik terhadap sebuah konsep perancangan interior adalah kunci sukses pekerjaan seorang desainer interior atau arsitek. Beberapa hal yang menentukan keberhasilan perancangan interior, antara lain tema/konsep desain yang spesifik, keunikan/ciri khas konsep desain, fungsional/dapat digunakan dengan baik serta kesesuaian tema.

Sedangkan yang menjadi tujuan desain eksterior adalah bagaimana menata objek yang mengelilingi kita di luar ruangan dapat menciptakan suasana damai dan ketenangan, kesejukan atau suasana apapun yang menjadi keinginan penghuninya. Demikian halnya eksterior suatu sekolah yang terlihat menyejukkan dan indah tentu akan sangat berpengaruh terhadap penilaian di dalamnya. Hal ini dikarenakan, masih banyak masyarakat kita yang terjebak dengan tampilan luar. Mudah bagi mereka menilai suatu sekolah itu bermutu atau tidak hanya dengan melihat tampilan luar bangunannya.

Desain eksterior bertujuan untuk membuat sesuatu yang indah yang ada di luar ruangan, atau out door. Biasanya desain eksterior ini di rancang untuk di luar halaman, contohnya di depan halaman rumah, teras rumah dan taman yang biasa di rancang di sekolah, Instansi, dan lain-lain.

Dalam mempersiapkan perencanaan konsep desain eksterior ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang desainer/ arsitek antara lain adalah :

1. Kepentingan pemilik (*owner need*)
2. Kepentingan pemerintah (undang-undang lingkungan)
3. Kepentingan perawatan gedung (*building mainatanance*)
4. Kepentingan fisik dan non fisik

Hal-hal tersebut harus tertampung dan terintegrasi serta terorganisasi dengan tidak mengesampingkan jati diri pemilik bangunan. Bentuk luar (eksterior) bangunan harus bisa langsung menunjukkan kegiatan atau pribadi penghuninya di dalam rumah (interior) bangunan. Oleh karena itu eksterior bangunan dan interior bangunan merupakan satu kesatuan yang utuh yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Lima macam konsep yang biasa dijadikan dasar perencanaan eksterior :

1. Analogi atau hubungan dengan kenyataan
2. Metafora atau hubungan dengan abstrak
3. Hakekat atau aspek-aspek intrik
4. Tanggapan-tanggapan intrik
5. Cita-cita atau nilai-nilai extrimitas

Terdapat beberapa macam gaya eksterior, antara lain:

1. Arsitektur *classic*, adalah gaya bangunan dan teknik mendesain yang mengacu pada zaman yunani, seperti yang digunakan di yunani kuno pada periode Helenistik dan kekaisaran romawi.
2. Arsitektur *Art Deco* adalah gaya hias yang lahir setelah Perang Dunia I dan berakhir sebelum Perang Dunia II yang banyak diterapkan dalam bidang eksterior, Contoh Art Deco di Indonesia seperti Villa Isola, Bandung. Arsitek Wolff Schoemaker. Bioskop Megaria, Jakarta. Hotel Savoy Homann,

Bandung. Arsitek Albert Aalbers. Grand Hotel Preanger, Bandung. Arsitek Wolff Schoemakerc.

3. Arsitektur *Country* adalah gaya arsitektur yang merefleksikan rumah-rumah dipedesaan yang dekat dengan alam, dan memeberkan peran pada alamdalam hal sirkulasi udara tata cahaya dan bahan bakunya.
4. Arsitektur *Contemporary* Adalah gaya arsitektur yang dipengaruhi oleh gaya arsitektur modern. Penggunaan garis yang bersih dan rapi sesuai dengan bentuk dan fungsi melahirkan bentuk yang mengalir lebih bebas dari arsitektur kontemporer.
5. Arsitektur *Ethnic* adalah gaya arsitektur yang berasal dari budaya kedaerahan. Contoh arsitektur ethnic adalah bangunan-bangunan Bali, Jawa, Minang, dll.
6. Arsitektur *Mediterranian* adalah gaya arsitektur yang pertama kali diperkenalkan di Ameri ka pada abad sebelum ke 19. Arsitektur mediteranian mulai dikenal luas pada sekitar tahun 1920-1930. Ciri-cirinya biasanya memiliki pengaturan denah yang simetris, kisi-kisi jendela menggunakan bahan besi tempa dan ormanen kayu.
7. Arsitektur *Modern* adalah Gaya arsitektur yang ditandai dengan penyederhanan bentuk dan penciptaan ornamen dari struktur dan temabangunan. Gaya arsitektur modern mulai pada awal abad ke 20, dimana terjadi moderenisasi pada teknologi dan industri. Dengan penemuan-penemuan bahan matrial yang baru maka mendorong kreasi baru dalam bentuk-bentuk arsitektur baru sebagai bagian dari revolusi industri.

8. Arsitektur *Retro* adalah gaya arsitektur dengan ciri bangunan memunculkan bentuk benda sebagai salah satu aksen bentuk bangunan.
9. Arsitektur *Tropical* adalah gaya arsitektur yang dipengaruhi oleh iklim tropik. Mencakup masa pemerintahan Ratu Victoria pada tahun 1837-1901.
10. Gaya arsitektur *victoria* mulai disebarkan ke dunia internasional oleh seorang arsitek Inggris yang disebarkan ke AmerikaSerikat, Kanada, Australia, dan Selandia Baru.
11. Arsitektur *Minimalis* Adalah desain arsitektur yang meminimalkan bentuk-bentuk yang tidak diperlukan. Arsitektur minimalis banyak dipengaruhi oleh arsitektur Jepang. Ciri arsitektur minimalis adalah dengan penggunaan bentuk-bentuk yang sederhana dan simpel sesuai dengan fungsinya. Dengan adanya bukaan yang lebar untuk pencahayaan juga merupakan ciri dari arsitektur minimalis, selain itu penggunaan lampu sorot pada dinding sebagai aksen yang hidup pada malam hari.
12. *High-tech*, merupakan aliran yang mengambil bentuk-bentuk era modern yang diekstrimkan melalui kecanggihan teknologi yang berkembang masa itu. Penggunaan baja, kaca, dan beton yang diekspos menjadi salah satu ciri dari arsitektur *high-tech*. Aliran ini juga memilih warna-warna yang menunjukkan suatu arsitektur high-tech misalnya warna monokrom, warna perak (Sumber: geocities.com).

Secara umum desain interior suatu sekolah tampak pada tata ruang kelas sedangkan untuk desain ekterior ditampakkan melalui tatanan taman sekolah atau taman bermain (*playgground*)

ataupun desain pagar sekolah. Desain taman yang menarik di sebuah sekolah sering kali menjadi nilai plus untuk sekolah tersebut, karena masyarakat menilai apa-apa yang terlihat dari luar

C. Prinsip-Prinsip Desain Interior Dan Eksterior

1. Unity/Kesatuan

   Keterpaduan, yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu. Kesatuan yang utuh dan serasi. Seluruh unsur saling menunjang dan membentuk satu kesatuan yang lengkap, tidak berlebihan dan tidak kurang.

2. Balance/Keseimbangan

   Suatu kualitas nyata dari setiap obyek dimana perhatian visual dari dua bagian pada dua sisi pusat perhatian adalah sama. Keseimbangan simetris, dimana antara satu bidang dengan bidang yang lainnya sama. Keseimbangan asimetris, merupakan keseimbangan antara satu dengan yang lainnya tetap sama bila dibagi dua memotong tidak sama persis.

3. Harmony/Keselarasan

   Suatu keselarasan dari pengaturan benda-benda dalam ruang. Dapat berupa bentuk, warna, tekstur pola, material, tema, gaya, ukuran dan sebagainya. Seperti dalam keselarasan warna dapat ditingkatkan dengan menggunakan warna-warna komplementer atau warna analog. Suatu penekanan tertentu yang menjadi pusat perhatian *(center of intrest)*, yaitu berupa area yang pertama kali ditangkap oleh pandangan mata. Pemilihan elemen tekanan ini harus baik, tepat, sehingga dapat berintegrasi dengan elemen lain dalam komposisi ruang, jangan sampai menimbulkan

tidak adanya kesatuan serta merusak komposisi secara keseluruhan.

4. Rhytm/Ritme/Irama

   Suatu elemen desain yang dapat menggugah emosi/perasaan terdalam. Prinsip ini dapat dicapai dengan memberi alur penataan yang tidak membosankan, sehingga pengguna ruang tidak merasa jenuh bila berdiam didalam ruang.

5. Proportion/Proporsi
   a. Antar bagian dari suatu desain, dan hubungan antara bagian dan keseluruhan.
   b. Berkaitan dengan keberadaan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan.
   c. Perbandingan antara besaran ruang dan isi ruang, penataan bisa diperhatikan dalam memenuhi kebutuhan civitas.

6. Kontras

   Merupakan suatu penekanan tertentu yang menjadi pusat perhatian (center of intrest), yaitu berupa area yang pertama kali ditangkap oleh pandangan mata. Pemilihan elemen tekanan ini harus baik, tepat, sehingga dapat berintegrasi dengan elemen lain dalam komposisi ruang, jangan sampai menimbulkan tidak adanya kesatuan serta merusak komposisi secara keseluruhan.

7. Emphasize/Tekanan

D. Elemen-Elemen Interior Dan Eksterior

Desain interior yang baik membutuhkan penyelesaian problematika ruang yang logis dan kreatif untuk menghasilkan lingkungan buatan yang koheren, fungsional, dan estetis. Akan sangat penting untuk memastikan setiap ruangan memiliki

keseimbangan yang baik dari masing-masing elemen keseimbangan dalam tata ruang dalam tersebut, yaitu garis, bentuk, bidang, ruang, cahaya, warna, pola, dan tekstur. Jika ada salah satu bagian unsur-unsur ini yang penataannya tidak tepat maka akan sangat jelas terjadi kesalahan pengaturan ruangan dalam interior tersebut.

Jika pernah ditemukan rumah yang luas dengan lantai, dinding, dan permukaan ruang lainnya yang penuh dengan hiasan, ruangan tersebut akan terasa penuh sesak. Ruangan seperti itu membuat penghuninya akan merasa cemas dan gelisah. Satu-satunya cara untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan "menyederhanakannya".

Garis bentuk dan bidang menjadi alat yang dapat membawa pergerakan mata sebagai alat optik kedalam sebuah ruangan, yang kemudian diikuti oleh persepsi psikologis.

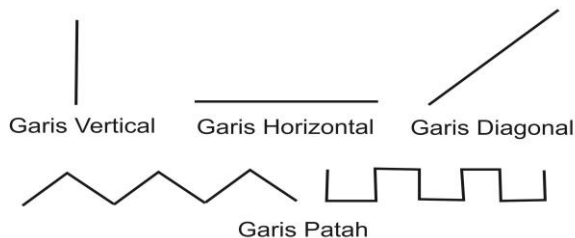
Ruang dan cahaya adalah dua elemen berikutnya penting untuk dipertimbangkan. Jika sebuah ruangan memiliki jendela yang selamanya tertutup gorden atau tirai di jendela, berarti ada kerugian desain yang terjadi. Sebuah sumber cahaya alami sangat penting untuk hidup dan bernapasnya sebuah desain. Secara visual, sebuah ruangan akan terlihat lebih luas ketika dilengkapi dengan pencahayaan yang baik. Kesan "ringan" juga dapat dibuat pada ruangan yang gelap dengan pilihan warna yang kreatif. Warna terang secara visual akan memperluas kesan ruang, sedangkan pilihan cat gelap akan menyerap cahaya dan memberikan suasana lebih nyaman untuk ruangan yang lebih besar.

Pola dan tekstur memungkinkan untuk mengekspresikan kreativitas dengan cara yang sangat individu dan melengkapi keberhasilan desain sebuah ruangan. Pola lantai dan tekstur dapat

dimainkan. Misalnya, lantai kayu dengan tekstur alami akan mengubah kesan ruangan menjadi rustic. Ini adalah salah satu cara untuk membangun karakter yang mengesankan melalui tekstur. Harmonisasi dan keseimbangan dapat dicapai dengan menerapkan gabungan beberapa eleman dasar perancangan interior, yaitu garis, bentuk, bidang, ruang, cahaya, warna, pola, dan tekstur (Andie, 2014: 8).

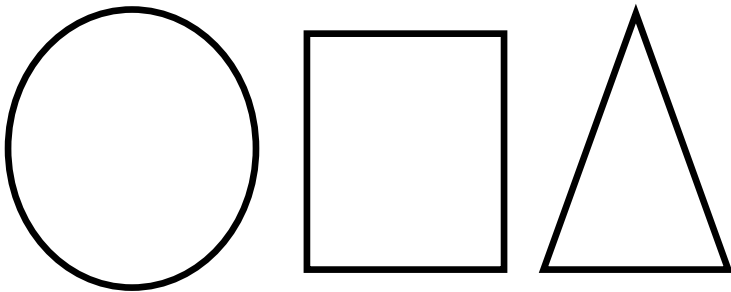
1. Garis (*line*)

   Sebuah garis adalah unsur dasar seni, mengacu pada tanda menerus yang dibuat di sebuah permukaan. Dua titik pada bidang yang berbeda bila dihubungkan akan menjadi sebuah garis. Titik adalah dasar terjadinya bentuk yang menunjukkan suatu letak di dalam ruang. Titik tidak mempunyai ukuran panjang, lebar, atau tinggi. Oleh karena itu, garis bersifat statis, tidak mempunyai arah gerak, dan terpusat. Sebuah titik dapat digunakan untuk menunjukkan ujung-ujung garis, persilangan antara dua garis, pertemuan ujung-ujung garis pada sudut bidang atau ruang, dan titik pusat medan/lapangan.

   Garis memiliki panjang, arah, dan posisi. Perpanjangan sebuah titik membentuk sebuah garis. Garis mempunyai panjang, tetapi tidak mempunyai lebar dan tinggi.

Gambar. 2 Macam-macam Garis

2. Bentuk (*form*)

Bentuk merupakan unsur seni. Pada dasarnya, bentuk adalah suatu sosok geometris tiga dimensi seperti bola, kubus, silinder, kerucut, dan lain-lain. Bentuk memungkinkan pengguna ruang untuk menangkap keberadaan sebuah benda dan memahaminya dengan persepsi.

Dari hal diatas, yang paling jelas adalah bentuk bidang primer, yaitu lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar. Lingkaran adalah sederetan titik-titik yang disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik. Segitiga adalah sebuah bidang datar yang dibatasi tiga sisi dan mempunyai tiga sudut. Bujur sangkar adalah sebuah bidang datar yang mempunyai empat sisi yang sama panjang dan empat sudut siku-siku (90°).

Gambar 3. Macam-macam bentuk

Lingkaran adalah suatu sosok yang terpusat berarah ke dalam, pada umumnya bersifat stabil, dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat alaminya sebagai poros.

Segitiga menunjukkan stabilitas. Jika salah satu sisinya menjadi penumpu, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Namun, jika salah satu sudutnya yang menjadi penumpu, segitiga dapat juga tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya.

Bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Merupakan bentuk yang statis, netral, dan tidak mempunyai arah tertentu.Bentuk-bentuk segi empat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar, yang berubah dengan adanya penambahan tinggi atau lebarnya.

a. Organisasi bentuk

Berikut ini beberapa bentuk dapat ditambah dan dikelompokkan dalam beberapa kategori pengorganisasian

1) Bentuk yang ditambahkan
2) Bentuk terpusat, terdiri dari sejumlah bentuk sekunder yang mngitari bentuk dominan yang berada di tengah-tengah,
3) Bentuk linier, terdiri atas bentuk-bentuk yang diatur dalam suatu deret dan berulang
4) Bentuk radial, yaitu komposisi-komposisi dari bentuk-bentuk linier yang berkembang keluar dari bentuk-bentuk berpusat searah dengan jari-jarinya.
5) Bentuk *cluster,* yaitu bentuk-bentuk modular yang hubungannya satu sama lain diatur oleh grid-grid tiga dimensi.

b. Elemen pembentuk ruang

Ruangan interior dibentuk oleh beberapa bidang dua dimensi, yaitu lantai, dinding, plafon, serta bukaan pintu dan jendela. Apabila salah satu diantaranya tidak ada maka tidak dapat disebut sebagai interior (ruang dalam) karena ruangan tersebut tidak dapat berfungsi dan dipergunakan dengan baik. Contohnya, bila ruang tersebut tidak punya plafon maka akan disebut eksterior/ruang luar. Contoh lainnya apabila tidak punya pintu dan jendela maka ruangan tersebut tidak dapat ditempati.

Sebelum dibangun ruang (interior), maka hal pertama yang dibangun adalah pondasi. Pondasi adalah bagian terbawah dari sebuah bangunan sedangkan substruktur dibangun sebagian atau seluruhnya di bawah permukaan tanah. Fungsi utamanya adalah menopang, mengangkur superstruktur diatasnya dan menyalurkan beban-beban dengan aman ke dalam tanah (Ching, 2011: 66).

Sistem pondasi harus didesain untuk mengakomodasi bentuk dan layout superstruktur diatasnya dan merespon variasi kondisi tanah, batu, dan air dibawahnya. Beban utama pada pondasi adalah kombinasi dari beban hidup dan beban mati yang bekerja secara vertikal pada superstruktur. Sebuah sistem pondasi harus mengangkur superstruktur dari pergeseran, pembelokan, dan pengangkatan akibat gaya angin, menahan gerakan tanah mendadak akibat gempa dan menahan tekanan akibat massa tanah disekitarnya dan air tanah pada dinding-dinding bersemen.

Pondasi dibedakan menjadi empat macam berdasarkan bahan dan material, di antaranya adalah pondasi batu bata, pondasi batu kali, pondasi beton dan pondasi kayu atau bambu. Akan tetapi pondasi yang terbuat dari bambu kurang baik apabila digunakan sebagai bahan pondasi karena mudah membusuk jika berhubungan dengan kelembaban tanah. Dalam buku yang berjudul Ilustrasi Konstruksi Bangunan (Ching, 2008: 69) diklasifikasikan sistem-sistem pondasi dalam dua kategori besar yaitu:

1) Pondasi dangkal

   Pondasi dangkal digunakan ketika terdapat tanah yang cukup stabil, dengan kapasitas daya dukung yang cukup dan relatif dekat dengan permukaan tanah.

2) Pondasi dalam

   Pondasi dalam digunakan ketika tanah tidak stabil atau tidak mempunyai kapasitas daya dukung yang mencukupi. Pondasi diperpanjang kebawah melewati lapisan tanah yang tidak layak untuk menyalurkan beban menuju lapisan tanah yang lebih cocok untuk menahan beban seperti batu atau pasir padat jauh dibawah superstruktur. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih dan mendesain tipe sistem pondasi sebuah bangunan meliputi: pola dan besarnya beban bangunan, kondisi air tanah dan air permukaan, topografi tapak, dampak pada lahan disekitarnya, ketentuan peraturan kode bangunan, metode konstruksi dan resikonya.

   Secara tiga dimensional, terdapat empat elemen dasar pembentuk interior yang terdiri dari tiga bidang dimensional

(3D) yang akan membentuk volume (panjangxlebarxtinggi) sebuah ruangan yaitu lantai sebagai bidang bawah, dinding sebagai bidang tengah/penyekat, plafon sebagai bidang atas, berbagai bukaan yang dapat diaplikasikan kedalam tiga bidang dimensional diatas, serta elemen pengisi ruang yang disebut juga perabot atau furnitur, biasanya berwujud kursi, meja, ranjang atau dipan, lemari, lukisan, vegetasi, lampu dan lain-lain.

Ruangan terbentuk dari susunan beberapa bidang, antara lain lantai, dinding, plafon, dan bukaan ruang.

1) Lantai

Secara definisi lantai/floor adalah:

- Any material used in laying (segala bahan yang digunakan sebagai alas).
- *The surface within a room on which one walks* (permukaan di dalam ruang dimana orang berjalan).
- Bagian ruang yang berada di bawah dan dipijak.
- Bidang datar yang dijadikan sebagai alas di dalam ruamng dimana manusia beraktivitas.

Dari beberapa konsep diatas disimpulkan bahwa lantai adalah bidang bawah dari suatu bangunan yang dapat digunakan penggunanya untuk beraktivitas (hidup, bekerja, rekreasi, dan lain-lain). Lantai biasanya terdiri dari beberapa sub-lantai sebagai pendukung dan penutup lantai yang memberikan permukaan untuk kenyamanan sirkulasi pergerakan pengguna ruang.

Pada bangunan modern, sub-lantai sering digunakan untuk meletakkan kabel listrik, pipa, dan berbagai utilitas yang dibangun di tempat (built in). Karena harus melayani kebutuhan berbagai fungsi utilitas, lantai hendaknya dibangun dengan mengikuti kaidah kode bangunan (building code) yang ketat pada saat awal demi keselamatan pengguna ruang.

Lantai memiliki beberapa fungsi yaitu menunjang fungsi dan kegiatan dalam ruang, memberi karakter dan memperjelas sifat ruang, sebagai isolasi suara. Pengolahan lantai untuk menunjang fungsi dan aktivitas dalam ruang memisahkan area dengan perbedaan tinggi lantai, isolasi suara/peredam suara.

Persyaratan lantai yaitu harus kuat menyangga beban, harus mudah dibersihkan, harus tahan terhadap kelembaban dan perembesan air. Bahan Lantai yaitu ubin, lantai keramik (Ceramic Tile), terrazo, granit, marmer, parket, batu alam, dan terrakota.

2) Dinding

Dinding adalah struktur vertikal, biasanya berbentuk padat, yang membatasi dan melindungi suatu area. Umumnya dinding didesain untuk menggambarkan bentuk sebuah bangunan, mendukung superstruktur, memisahkan ruang dalam bangunan menjadi beberapa bagian, serta melindungi atau menggambarkan ruang di udara terbuka. Ada tiga jenis utama dinding struktural, yaitu bangunan tembok, dinding batas atau partisi, dan dinding penahan (bearing wall).

Dinding bangunan memiliki satu tujuan utama, yaitu untuk mendukung atap dan plafon. Dinding paling sering memiliki satu atau lebih komponen terpisah. Dalam konstruksi saat ini, dinding bangunan biasanya akan memiliki elemen struktural , isolasi, dan elemen finishing untuk permukaan (seperti drywall atau panel). Selain itu, dinding rumah mungkin diisi dengan berbagai jenis utilitas elektrikal seperti kabel listrik, outlet (stop kontak), dan pipa listrik.

Dinding merupakan bagian penting dari bangunan yang memiliki fungsi utama sebagai:

- Penyekat ruangan
- Penyangga beban struktural di atasnya (plafond dan atap)
- Membentuk bangunan Memberi perlindungan dan “privacy” pada bagian dalam bangunan
- Fungsi Dekoratif
- Fungsi Akustik

Persyaratan fisik dinding yang baik yaitu keras, kuat, tidak lentur, tidak tembus angin/udara, kuat menahan beban.

Beberapa jenis-jenis dinding diantaranya:

- Struktural:
  - ✓ *Bearing wall* yaitu dinding yang dibangun untuk menahan tepi dari tumpukan/urukan tanah.
  - ✓ *Load bearing wall* yaitu dinding yang menyokong/menopang balok dan atap diatasnya.

- ✓ *Foundation wall* yaitu dinding yang menopang lantai diatasnya (bangunan bertingkat).
- Non struktural:
  - ✓ *Fire wall* yaitu dinding yang berfungsi sebagai penahan api pelindung dari pancaran api / yang disebabkan oleh kebakaran.
  - ✓ *Partition wall* yaitu dinding yang digunakan untuk memisahkan dan membagi ruang menjadi dua atau lebih.
  - ✓ *Curtain panel wall* yaitu dinding pengisi/tambahan pada suatu konstruksi yang kaku, Misalnya konstruksi rangka beton.
  - ✓ *Garden wall* yaitu digunakan untuk menghiasi taman.
  - ✓ *Partywall* dinding pemisah dua bangunan dan bersandar pada masing-masing bangunan

Cara Mengolah Dinding:

- Dengan dicat, diberi motif-motif dekoratif dengan gambar dilukis langsung pada dinding.
- Dinding ditutup atau dilapisi dengan bahan yang ornamental

Bahan Dinding

- Batu (batu bata,batako, batu kali) biasa disebut tembok, paling sesuai digunakan sebagai dinding struktural
- Kayu solid (kayu jati, nangka, bengkirai)
- Kaca (tempered safety glass)
- Dinding dari logam (alumunium, baja seng

- Kayu lapis (teakwood, plywood, multipleks)

3) Plafon

Dari kata Ceil artinya melindungi dengan bidang penyekat sehingga terbentuk suatu ruang. Secara definisi adalah sebuah bidang/ permukaan yang terletak di atas garis pandangan normal manusia dan berfungsi sebagai pelindung pembentuk ruang di bawahnya. Plafond memiliki fungsi sebagai pelindung Kegiatan manusia, pembentuk ruang, skylight untuk meneruskan cahaya alami ke dalam ruangan, penunjang dekorasi ruang dalam, peredam suara/akustik, menciptakan kesan tertentu dari ketinggian dan motifnya, memperjelas area ruangan.

Plafon adalah permukaan bidang atas interior yang meliputi batas atas sebuah ruangan. Sebuah plafon umumnya bukan elemen struktural, tetapi hanyalah bidang untuk menyembunyikan bagian bawah struktur lantai atas atau atap.Plafon diklasifikasikan menurut tampilan dan konstruksinya. Drop ceiling adalah plafon yang permukaannya diletakkan beberapa meter dibawah struktur diatasnya. Plafon rendah ini dibuat untuk tujuan estetika, misalnya untuk mencapai ketinggian plafon yang diinginkan, atau untuk tujuan fungsional seperti menyediakan ruang HVAC atau perpipaan. Sebuah plafon berbentuk cekung, barel melengkung, atau bulat biasanya di desain untuk nilai visual atau akustik.

Bahan-Bahan Plafond:

- Kayu sebaiknya digunakan kayu keras (jati, bengkirai, nangka) daya tahan baik tapi tidak tahan insekta dan air Kesan yang ditimbulkan alami hangat dan akrab.
- Eternit ada yang polos dan bermotif flora maupun geometris cocok untuk plafond rumah tinggal, dan bangunan umum cukup keras tapi tidak tahan air dan benturan.
- *Hardboard* dan *Softboard* warna alami mudah dibuat bermacam-macam bentuk tidak tahan air dan cuaca Digunakan untuk langit-langit yang berfungsi akustik karena dapat meredam suara.
- Gypsum yang terbuat dari lembaran-lembaran gypsum board relatif tahan air dan lembab(tidak mengalami kembang Susut krn pergantian suhu dapat menghasilkan bermacam-macam variasi bentuk untuk hiasan terdapat berbagai bentuk cetakan motif dan profilnya

4) Jendela

Jendela merupakan elemen yang berfungsi untuk menghubungkan, baik secara visual maupun fisik suatu ruang ke ruang lain maupun bagian dalam ruang dengan luar. Selain itu jendela juga merupakan tempat sirkulasi udara serta tempat masuknya sinar matahari dari luar ruang.

5) Pintu

Pintu merupakan satu jalur masuk atau akses utama dalam suatu ruang. Pengolahan desain, konstruksi serta

lokasi penempatan pintu sebagai jalan masuk dapat mengendalikan penggunaan ruang, pandangan dari satu ruang ke ruang yang lain dan masuknya cahaya, suara, udara hangat dan hawa sejuk.

6) Tangga

Tangga dan lorong tangga, merupakan sarana sirkulasi vertikal antar lantai pada suatu bangunan. Dalam mendesain tangga yang perlu diperhatikan ialah keselamatan dan kemudahan untuk naik dan turun. Pedoman umum ukuran lebar dan tinggi tangga ialah:

- Tinggi x Lebar = 70 sampai 75 inchi
- Tinggi + Lebar = 17 sampai 17,5 inchi
- Tinggi + Lebar = 24 sampai 25 inchi

Ukuran tangga di atas merupakan patokan secara umum, namun apabila dalam pembuatan tetap disesuaikan dengan selera pengguna serta keadaan bangunan itu sendiri.

7) Sistem penghawaan

Sistem penghawaan merupakan pengaturan suhu di dalam ruang kelas di mana akan berpengaruh terhadap kenyamanan ruang tersebut. Dalam ruang kelas hendaknya terdapat jendela yang bisa dibuka sebagai tempat sirkulasi udara segar. Apabila tidak memungkinkan adanya jendela yang bisa dibuka maka dapat digunakan kipas angin atau AC.

8) Perabot ruang atau Furniture

Perabot merupakan elemen desain yang selalu ada dalam semua desain interior, baik dari segi pemilihan hingga tata letak perabot. Fungsi umum dari suatu perabot ialah untuk menunjang segala aktivitas manusia di dalam ruangan. Namun selain itu perabot juga mempunyai fungsi khusus dalam memunculkan karakter dari suatu ruangan. Pengadaan perabot dalam ruang disesuaikan dengan fungsi dari ruang.

Perabot di dalam rung kelas biasa berupa meja, kursi, rak penyimpan buku dan rak penyimpanan tas. Bahan perabotan di ruang kelas taman kanak-kanak biasanya dari kayu solid, multipleks atau dari plastik. Desain perabot dan pemilihan warna perabot dibuat beragam dengan tujuan untuk menarik minat anak juga sebagai saran edukasi mesti tidak langsung. Karena perabot digunakan untuk anak maka desain perabot mengurangi bentuk runcing atau tajam untuk keamanan.

9) Ergonomi

Menurut Karlen ergonomi merupakan ilmu yang berhubungan dengan dimensi manusia terutama dalam hal keamanan dan kenyamanan. Dalam perancang interior diperlukan pertimbangan ergonomi dari setiap perancangan desain interior tersebut, hal ini tujukan agar desain yang dibuat selain memiliki nilai estetis, nilai fungsi juga nyaman dan aman ketika digunakan (Karlen, 2007: 48).

10) Bukaan ruang

Bukaan ruang memiliki berbagai bentuk dan ukuran yang sengaja diciptakan dan diaplikasikan pada tiga bidang dimensional diatas. Contohnya adalah bak kontrol yang diaplikasikan pada bidang lantai, pintu dan jendela yang diaplikasikan pada bidang dinding, serta manhole dan drop ceiling dengan berbagai tujuannya yang diaplikasikan pada bidang plafon.

Bidang adalah bagian dari unsur seni. Secara khusus, bidang adalah sebuah luasan yang tertutup dengan batas-batas yang ditentukan oleh unsur-unsur seni lainnya, yaitu garis, warna, nilai, tekstur, dan lain-lain. Dua garis sejajar yang dihubungkan kedua sisinya akan menghasilkan sebuah bidang.

Bidang hanya terbatas pada dua dimensi, yaitu panjang dan lebar. Bidang geometris seperti lingkaran, persegi panjang, segiempat, segitiga, dan sebagainya memiliki sebuah batasa yang jelas. Sebuah bidang dibentuk oleh beberapa garis.

Sebuah bidang memiliki panjang dan lebar, rupa bentuk, permukaan, orientasi, serta posisi. Sebuah garis yang diperpanjang tidak menurut arah dari arah asalnya akan berubah menjadi sebuah bidang. Berdasarkan konsepnya, sebuah bidang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tinggi. Ciri-ciri permukaan suatu bidang adalah warna dan tekstur yang akan mempengaruhi

bobot visual dan stabilitasnya. Bidang juga berfungsi untuk menunjukkan batasan sebuah ruangan.

Menurut jenisnya, sebuah bidang terdiri atas tiga bagian: bidang atas, bidang dinding, dan bidang dasar.

- Bidang atas

  Bidang atas dapat diumpamakan sebagai bidang atap. Bidang atas merupakan unsur utama suatu bangunan yang melindunginya dari unsur-unsur iklim. Bidang atas juga merupakan bidang langit-langit yang menjadi unsur pelindung ruang di dalam arsitektur.

- Bidang dinding

  Bidang-bidang dinding vertikal secar visual paling aktif dalam menentukkan dan membatasi ruang.

- Bidang dasar

  Bidang dasar/bidang tanah/bidang lantai memberikan pendukung secara fisik dan menjadi dasar bentuk-bentuk bangunan secara visual. Bidang lantai merupakan pendukung kegiatan pengguna di dalam bangunan.

3. Ruang (*space*)

   Ruang adalah sebuah bentuk tiga dimensi tanpa batas karena objek dan peristiwa memiliki posisi dan arah relatif. Ruang juga dapat berdampak pada perilaku manusia dan budaya, menjadi faktor penting dalam arsitektur, dan akan berdampak pada desain bangunan dan struktur.

   Ruang memiliki panjang, lebar, dan tinggi; bentuk; permukaan; orientasi; serta posisi. Sebuah bidang yang dikembangkan

(menurut arah, selain dari yang telah ada) berubah menjadi ruang. Berdasarkan konsepnya, sebuah ruang mempunyai tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Sebagai unsur tiga dimensi didalam perbendaharaan perancangan arsitektur, suatu ruang dapat berbentuk padat. Dalam hal ini ruang yang berada didalam atau dibatasi oleh bidang-bidang akan dipindahkan oleh massa atau ruang kosong.

4. Cahaya (*light*)

   Pencahayaan adalah penggunaan cahaya untuk menghasilkan efek estetika. Pencahayaan juga dapat menjadi komponen intrinsik dari pekerjaan lanskap. Dalam perancangan interior, jenis tata cahaya dapat dibagi menjadi alami dan buatan.

   a. Pencahayaan alami

      Pencahayaan alami adalah proses menempatkan jendela, bukaan, dan permukaan reflektif lainnya sehingga pada siang hari ruangan tersebut dapat menyediakan cahaya alami yang efektif kedalam ruangan. Perhatian khusus diberikan pada pencahayaan alami saat merancang bangunan dengan tujuan untuk memaksimalkan kenyamanan visual atau untuk mengurangi penggunaan energi.

      Penghematan energi dapat dicapai dengan mengurangi penggunaan cahaya buatan di dalam ruangan (lampu), mengurangi penggunaan water heater, atau mengurangi penggunaan alat pengondisian udara (AC).

      Penggunaan energi pencahayaan buatan dapat dikurangi dengan mengurangi instalasi lampu atau dengan mode lampu listrik otomatis. Proses ini dikenal dengan istilah daylight harvesting.

Pencahayaan alami siang hari terutama di daerah tropis dapat dimanfaatkan mulai sekitar pukul 06.00 sampai pukul 18.00. Penggunaan cahaya alami siang hari ini bermanfaat untuk mengurangi konsumsi energi listrik dalam ruangan dan memberikan kenyamanan fisiologi serta psikologis bagi pengguna.

Pencahayaan alami ini baik apabila memenuhi syarat berikut :

1) Pada siang hari antara jam 08.00-16.00 cuaca sekitar dalam kondisi baik dan terdapat cukup banyak cahaya
2) Distribusi cahaya dalam ruangan tersebut merata dan tidak menimbulkan kontras yang mengganggu.

Memasukkan cahaya alami ke dalam ruangan dapat dilakukan dengan bantuan beberapa perabot pendukung seperti jendela, *skylight,* dan perabot hemat energi.

1) Jendela

   Penggunaan bukaan jendela adalah cara yang paling umum untuk memasukkan cahaya siang hari ke dalam sebuah ruangan. Jendela dipasang pada bidang dinding dengan orientasi vertikal agar dapat memasukkan dan mendistribusikan cahaya alami. Oleh karena itu, jendela harus dipasang pada beberapa orientasi arah untuk menghasilkan perpaduan ruangan yang tepat cahaya, bergantung pada iklim dan garis lintang.

   Ada tiga cara untuk meningkatkan jumlah cahaya alami yang tersedia dari jendela, yaitu :

   - Menempatkan jendela dekat dengan dinding berwarna terang

- Memiringkan sisi bukaan jendela sehingga pembukaan dalamnya lebih besar dari pembukaan luar, dan
- Menggunakan kusen jendela besar berwarna terang untuk memproyeksikan cahaya kedalam ruangan

Jenis dan nilai dari kaca dan perawatan yang dilakukan terhadap jendela juga dapat memengaruhi jumlah transmisi cahaya yang masuk ke ruangan.

2) Skylight

Skylight adalah bukaan yang dipasang pada atap untuk memasukkan cahaya matahari serta mengubungkan ruangan dengan lingkungan luar, termasuk memasukkan udara dari luar ke dalam. Bentuk *skylight* biasanya terdiri atas kaca miring atau jendela yangg diletakkan diatas atap. Bentuk kisi-kisi *shading* pada atap juga bisa disebut *skylight.*

3) Perabot hemat energi

Selain jendela bdan *skylight,* belakangan ini mulai dikenal beberapa perabot lain yang digunakan untuk menangkap dan mengumpulkan sinar matahari alami untuk tujuan penghematan energi. Peralatan tersebut antara lain *light* reflector (berbentuk cermin yang dipasang di jendela), light shelves (jendela yang didesain dengan atap berbentuk kanopi dengan rak cermin di permukaan bawahnya, digunakan di negara empat musim), light tubes (tabung berisi fiber optik dan reflektor yang dipasang menembus atap), bentuk atap gergaji dengan cermin dibawahnya, heliostat (cermin yang dipasang di halacman yang dapat

bergerak mengikuti lintasan cahaya matahari), smart glass (jendela yang dapat diatur tingkat kerapatan partikelnya dengan remote control), dan solarium. Sudah seharusnya arsitek dan desainer interior yang ada di Indonesia kembali ke habitatnya dengan memasukkan unsur alam. Salah satunya menggunakan pencahayaan alami dalam desain bangunan yang dibuat, bukan membuat bangunan yang mengutamakan pencahayaan buatan.

b. Pencahayaan buatan

Cahaya buatan sangat terkait dengan penemuan ornamen sumber cahaya itu sendiri, seperti penemuan dinamo dan generator sebagai penggerak lampu pijar.

1) Perletakan cahaya

Menurut letaknya, pencahayaan dibagi menjadi tiga :

a) Lampu lantai, yaitu lampu yang menempel pada masing-masing bidang lantai
b) Lampu dinding, yaitu lampu yang menempel pada bidang dinding
c) Lampu plafon, yaitu lampu yang menempel pada bidang plafon

2) Faktor tata cahaya

Pencahayaan buatan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain :

a) Distribusi intensitas cahaya dari armatur
b) Perbandingan antara keluaran cahaya dari lampu didalam armatur
c) Reflektansi cahaya dari langit-langit dinding dan lantai

d) Pemasangan armatur, apakah menempel atau digantung di langit-langit, dan
e) Dimensi atau ukuran luas ruangan.

3) Sumber tata cahaya

Menurut sumbernya, cahaya dapat dibagi menjadi dua yaitu:

a) Cahaya langsung (*direct lighting*), yaitu cahaya yang bias sinarnya langsung mengarah pada objek. *direct lighting* biasanya digunakan agar ruangan berfungsi dengan baik sehingga sangat bergantung pada intensitas (besar) cahayanya.
b) Cahaya tidak langsung (*indirect lighting*), yaitu cahaya yang bias sinarnya tidak langsung mengarah pada objek. *Indirect lighting* biasanya digunakan untuk tujuan estetika dan tidak memfokuskan pada intensitas cahayanya (Karlen, 2007: 117).

5. Warna (*color*)

Warna merupakan unsur yang dihasilkan ketika cahaya mengenai sebuah objek dan dipantulkan kembali ke mata. Semua warna dapat menimbulkan efek psikologis tertentu terhadap orang yang melihatnya. Dalam ilmu arsitektur dan interior, setiap warna dapat menimbulkan kesan berbeda-beda terhadap keberadaan sebuah ruangan.

Ada tiga sifat dasar warna, yaitu sebagai berikut :

a. Pewarnaan (*hue*)

Pewarnaan berarti penamaan yang diberikan kepada warna (merah, kuning, biru, dan lain-lain).

b. Intensitas (*saturation*)

Intensitas mengacu pada kekuatan dan kejelasan warna. Sebagai contoh, warna biru dapat digambarkan sebagai kemewahan (cerah, kaya, hidup) atau membosankan (kelabu).

c. Derajat penilaian (*lightness*)

Menyangkut terang atau gelap, istilah naungan dan warna yang mengacu pada perubahan nilai dalam warna. Jenis warna dapat dibagi menjadi tiga, yaitu primer, sekunder, dan tersier. Warna primer adalah warna dasar yaitu merah, biru, dan kuning. Warna primer ini dapat digabungkan menjadi sebuah warna sekunder, yaitu warna ungu atau magenta yang berasal dari campuran merah dan biru, warna oranye yang berasal dari merah dan kuning, serta warna hijau yang berasal dari biru dan kuning. Warna tersier adalah campuran warna-warna sekunder yang menghasilkan warna toska, nila, abu-abu, hijau limau, dan lain-lain (Karlen, 2007: 120).

Dari jenisnya terdapat perbedaan sumber warna, yaitu dalam bentuk RGB dan CMYK. Warna RGB berasal dari berkas sumber cahaya seperti senter atau lampu, sedangkan warna CMYK berasal dari tinta. Percampuran tiga berkas sumber cahaya primer akan menghasilkan warna hitam.

Para psikolog melakukan eksperimen yang telah membuktikan bahwa penggunaan warna yang tepat untuk sekolah dapat meningkatkan pengajaran pada siswa maupun gurunya. Para ahli juga telah menyepakati dua hal dalam penggunaan warna yaitu:

1) Ratio kekuatan cahaya pada bidang-bidang yang sifat-sifatnya umum (dinding, lantai, langit-langit, atau

perlengkapan ruangan seperti mebel) dan perlengkapan lainnya, sebaiknya sama.

2) Lingkungan secara menyeluruh sebaiknya diberi warna yang dapat memantulkan cahaya antara 50-60%; mebel, perlengkapan ruangan dan lantai sebaiknya bisa memantulkan cahaya 20-30%.

Warna-warna yang mendukung kebutuhan anak dalam sebuah ruang seperti tersebut di atas, agar program kegiatan dapat berjalan dengan baik dan perkembangan anak optimal Bassano (dalam Mariyana, 2010: 50):

Kebutuhan Anak dalam Ruang	Suasana Ruang	Warna
Rasa bebas	Fleksibel, tidak terlalu padat	
Rasa aman	Tidak menakutkan, menegangkan	Tidak menyilaukan, sehingga tidak menyebabkan mata cepat lelah, sakit kepala, tegang. Dibutuhkan warnwarna pastel (warna dicampur dengan putih sehingga nilai dan intensitas warna lemah sampai sedang)
Rasa nyaman, hangat	Suasana hangat	Komposisi warna-waarna hangat dengan intensitas rendah

Merangsang anak untuk beraktifitas, gembira dan kreatif	Suasana hangat, meriah	Warna-warna hangat, komposisi warna kontras, komposisi warna-warna terang

Tabel 4. Warna-warna yang Mendukung Kebutuhan Anak dalam Ruang

Warna-warna yang dibutuhkan untuk menunjang perkembangan di atas adalah warna yang dapat memberikan suasana aman, hangat, nyaman, bebas dan rangsang. Warna-warna pastel dengan intensitas yang berbeda-beda dapat menunjang suasana ruang ruang tersebut di atas. Warna pastel aman dalam arti warna tidak menyilaukan, membuat mata cepat lelah, menyenangkan, tidak menakutkan dalam arti warna dapat memotivasi anak untuk beraktifitas, bergembira dan kreatif.

Warna	Sifat dan Pengaruh yang Ditimbulkan
Merah	Kekuatan fisik, kepemimpinan, kemandirian
Orange	Harga diri, keberanian, keterbukaan
Kuning	Tertutup, pemikir, emosional, berintelektual bagus
Hijau	Keseimbangan, ketenangan
Biru	Dingin, ketenangan, kedamaian, ketuhanan, alamiah
Nila	Intuitif, berdedikasi, pembersih, kemampuan mengingat
Ungu	Dedikasi, pasrah pada jalan pelayanan, kesadaran akan kesatuan ilahiah

Tabel 5. Sifat Warna dan Pengaruhnya

Warna pada bangunan sekolah khususnya taman kanak-kanak dimana anak seumuran itu bersifat ekstrovert, dinamis dan mengundang hubungan ke luar kelas, serta bebas selain itu juga haruslah menyenangkan yang belajar dan yang mengajar. Warna yang disarankan untuk sekolah ialah warna yang hangat dan cerah, seperti wara kuning lembut (K. 9/4), warna koral (M. 8/4), warna buah persik (J. 8/4). Penggunaan warna yang disarankan itu karena warna tersebut mampu menciptakan perhatian baik visual maupun emosional bersifat ekstrovert.

6. Pola (*pattern*)

   Pola adalah desain dekoratif yang digunakan secara berulang. Pola juga dapat disebut sebagai susunan dari sebuah desain yang sering ditemukan pada sebuah objek. (Ching, 2011: 14). Pola dapat dibentuk secara struktural akan menyatu dengan konstruksinya atau membentuk sebuah permukaan. Sementara pola aplikatif hanya sebagai dekorasi dan ditambahkan saat permukaan sudah selesai dikerjakan (Ching, 2011: 139). Motif garis horizontal akan memperluas kesan ruangan, sedangkan motif garis vertikal akan meninggikan kesan ruangan.

7. Tekstur (texture)

   Tekstur adalah nuansa, penampilan, ataupun konsistensi permukaan atau zat. Tekstur juga berkaitan dengan material dan bahan yang digunakan. Material kayu akan menghangatkan ruangan, sedangkan material batu akan mendinginkan ruangan.

Tekstur dapat dipersepsikan dengan sentuhan atau penglihatan. Rasa yang terjadi dari hasil sentuhan akan membuat seseorang bisa merasakan suatu hasil yang selalu nyata berkenaan dengan rabaan, seperti kulit pohon, kaca, atau batu. Melalui mata, seseorang dapat mempersepsikan tekstur secara visual.

Sentuhan dan penglihatan senantiasa terhubung. Jika seseorang melihat logam yang dipoles, ia akan meresponnya dengan kualitas rabaan. Ia tahu bahwa material itu halus, meskipun tidak merabanya. Ini terjadi karena saat melihat sesuatu yang terlihat halus, pikiran seseorang akan memanggil pengalaman-pengalaman yang lalu saat menyentuh objek halus. Ini disebut dengan "pengalaman".

Untuk alasan ini, tekstur memberikan dampak tidak hanya perasaan psikologis interior, tetapi juga penampakannya. Misalnya tekstur yang kasar akan terlihat hangat dan alami, sedangkan tekstur licin akan terlihat dingin dan formal (Ching, 2011: 135).

Sedangkan desain eksterior mempunyai beberapa elemen untuk menciptakan suasana bangunan yang indah dan elegan tentunya didasari oleh elemen-elemen pembentuk sebuah bangunan tersebut, elemen ini berperan penting dalam keindahan dan fungsi yang sesuai sehingga tercipta suatu bangunan yang selaras. Adapun elemen-elemen eksterior sebagai berikut :

a. Peran dan pengaturan cahaya

   Cahaya merupakan elemen penting yang membuat pola dan warna pada sebuah obyek dapat dilihat.Karena area eksterior memiliki tingkat percahayaan maksimal, bahkan

dalam keadaan tertentu dapat sangat berlebih, maka kondisi ini akan berpengaruh dalam keputusan memilih warna dan pola.Selain meningkatkan kualitas warna, objek akan terlihat jelas dan lebih detail.Karenanya hindari cacat pada pola dan pilih pola yang rapi.Pilihlah warna cerah yang cocok dengan tingkat kontras sedang.Warna maupun tegas bisa menjadi pilihan yang tepat.

b. Aplikasi warna pada pola

Kedua unsur desain dapat diaplikasikan di berbagai elemen eksterior.Yang paling mudah yaitu aplikasi pada dinding dengan cat eksterior.Sementara itu cat natural yang tak perlu mengeluarkan tenagadan budget ekstra yaitu dengan taman bunga.Pilih taman bunga dengan waran-warna menarik seperti bunga mawaar, kenikir, kembang kertas aster dan sebagainya.furnitur dapat diberikan warna dengan cat ulang atau menghiasi dengan bantalan sofa atau sarung fusion.Desain pola dan warna juga dapat kita tampilkan melalui karpet, pot, hiasan dinding, taplak meja, tirai,lampu hias dan sebagainya.

c. *Mix and match*

Memadukan warna dan pola merupakan kegiatan yang susah-susah gampang.Cara paling aman yaitu dengan menggunakan warna satu tema dan pola selaras. Modifikasinya hanya menggunakan warna turunan dan pola serupa.Meski menggunakan warna-warna berbeda, objek tanpa motif lebih mudah dipadukan.Jika ingin tampilan simpel tapi tetep serasi, padukan dua atau tiga jenis warna dan jangan mengaplikasikan motif.Sebaliknya, jika ingin tampilan

yang lebih unik dan eksentrik, kita harus berani memadukan bayank warna dan motif.

d. Elemen *horizontal*

Elemen horizontal dapat membentuk suatu ruang dengan adanya perbedaan warna/material/tekstur/pola lantai dan sebagainya. Sebagai, sebuah tikar yang tergelar sudah dapat membentuk ruang karena warna dan material serta teksturnya yang berbeda dengan sekitarnya.Selain itu elemen horizontal bawah juga dapat divariasikan dengan dinaikkan atau ditenggelamkan. Semakin banyak beda ketinggian elemen horizontal bawah dengan sekitarnya, 'rasa' keterpisahan ruangnya semakin kuat.

e. Elemen vertikal

Kita sering menganggap elemen vertikal selalu sebagai dinding. Padahal sebuah elemen vertikal memiliki variasi yang banyak sekali. Bisa berwujud dinding, dengan berbagai variasi ketinggian, atau kolom-kolom dengan berbagai variasi ketinggian juga, bisa juga dengan gantungan pot-pot bunga, atau kerai bambu, rangka kayu dan sebagainya, bisa juga kita membuat air terjun sebagai elemen vertikal kita. Variasinya bermacam-macam. Jika kita pergi ke los daging di pasar, kita bahkan bisa melihat bagaimana daging-daging yang bergelantungan menjadi pembentuk ruang yang memisahkan area pembeli dan penjual (Fauzi, 2015).

E. Desainer/Perancang

Seorang perancang atau desainer juga memiliki peran penting dalam sebuah desain ruang interior maupun eksterior.

1. Desainer bukan seniman, hanya induk keilmuannya adalah seni rupa
2. Bekerja untuk orang lain (klien) dalam memecahkan permasalahan suatu rancangan dengan pertimbangan aspek estetis, kenyamanan, dan keamanan
3. Memecahkan masalah bukan berdasar kesukaan pribadi tapi berusaha merealisasikan gagasan orang lain secara sistematis dan bertanggung jawab

Desainer harus memiliki kemampuan:

1. Mengetahui apa yang dirasakan, dipikirkan dan diinginkan klien serta kegiatan klien dalam ruang
2. Membaca kemampuan keuangan klien
3. Sedapat mungkin memenuhi seluruh persyaratan fisik ruang
4. Memberikan jaminan yang cukup dalam perawatan dan perbaikan

Dalam tata ruang kelas guru dituntut untut memiliki keterampilan dalam bertindak dalam memanfaatkan sesuatu diantaranya (Arikunto, 2008: 304).

1. Menata tempat duduk siswa
2. Menata alat peraga yang ada didalam kelas
3. Menata kedisiplin siswa
4. Menata pergaulan siswa
5. Menata tugas siswa
6. Menata ruang fisik kelas
7. Menata kebersihan dan keindahan kelas

8. Menata kelengkapan kelas
9. Menata pajangan kelas

Tata ruang kelas sendiri merupakan upaya yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, melalui kegiatan pengaturan siswa dan barang fasilitas.Selain itu tata ruang kelas dimaksudkan untuk menciptakan,memelihara tingkah laku siswa yang dapat mendukung proses pembelajaran.

PENGURUS WILAYAH
LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF
NAHDLATUL ULAMA
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

BIBLIOGRAFI

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Adytia Media.

Chandra, Silvia Maycella Yufica Chanda. 2011. Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Penitipan Anak Usia Dini di Yogyakarta. Yogyakarta: Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya.

Chatib, Munif dan Irma Nurul Fatimah. 2013. *Kelasnya manusia: Memaksimalkan Fungsi Otak Belajar Dengan Manajemen Display Kelas*. Bandung: Mizan

Ching, Francis D.K. 2011. *Desain Interior dengan Ilustrasi edisi kedua*. Jakarta: Erlangga.

_____, Francis D.K.1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.

City of Vancouver Land Use and Development Policies and Guidelines Community Services, 453 W. 12th Ave Vancouver, BC V5Y 1V4 F, *planning@city.vancouver.bc.ca* , CHILDCARE DESIGN GUIDELINES Adopted by City Council February 4, 1993.

Crow, Lester, D. Alice. 1955. *Child psychology*. New York: Barnes & Noble Inc.

Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Edisi II. Bandung: ITB.

De Chiara, Joseph., dan John Callender. 1980. *Time-Saver Standards For Building Types. Edisi II*. New York: McGraw-Hill, Inc.

De Porter, Bobbi, Reardon, Mark & Nourie-Sarah S. 2000. *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.

Depdiknas. 2005. *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PADU PLSP.

Direktorat Jendral PAUD. 2013. Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak. Jakarta.

Direktorat Kesehatan Gizi DEpkes RI. 2011 http://www.gizikia.kemkes.go.id

Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

________, Syaiful Bahri. 2008. *Strategi Belajar Mengajar Edisi ke-2*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fadhlillah, Husain. 2004. *Dunya Al-Tifl: Dunia Anak: memahami perasaan dan pikiran anak anda*. Terj: Najib /Husain Al – Idrus. Bogor: Cahaya.

Fardani, Kartika Juni. 2015. *Children Activity Center Fasilitas Edukasi Berbasis Alam di Surakarta*. Universitas

Muhammadiyah Surakarta: Program Stui Arsitektur Fakultas Teknik.

Fatimah, Bunga Siti. 2012. *Pusat Pendidikan dan Terapi Anak Berkebutuhn Khusus*. Universitas Gunadarma.

Freedheim, Donald K., et al,. 2003. *Handbook of Psychology*: *vol 1, History of Psychology*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Halim, Deddy. 2005. *Psikologi Arsitektur: Pengantar Kajian Lintas Disiplin*. Jakarta: Penerbit Grasindo.

Harian Umum Pikiran Rakyat, "*Bangkitnya Generasi Emas Indonesia*", 1 Mei 2012

Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini,* Jakarta: Depdiknas.

Hershberger, Robert G. 1999. *Architectural Programming and Predesign Manager*. New York: Mc. Graw Hill Inc.

Hildayani, Rini, dkk. 2009. *PsikologiPerkembanganAnak.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*, terj. Med. Meitasari, Jakarta: Erlangga.

_______, Elizabeth B. 1995. *Psikologi perkembangan, suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. edisi kelima. Jakarta: Erlangga.

_______, Elizabeth B. 1999.*Perkembangan Anak Jilid II (Edisi 6).* Jakarta : Erlangga.

Hutapea, Christofer Ronggur, Haru A. Razziati, Nurachmad S. *Taman Bermain Anak dengan Penekanan Aspek*

Keamanan dan Kenyamanan di Tarekot Malang. Jurnal Universitas Brawijaya Malang.

John W. Santrock. 2011. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana.

Joyce, Marcella Laurens. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.

Karlen, Mark. 2007. *Dasar-Dasar Perancangan Ruang edisi kedua*. Jakarta: Erlangga.

Latif, Mukhtar dkk. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Cetakan III. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.

Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning (Memperaktikkan Cooperative Learning di Ruang- Ruang Kelas),* Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Mariyana, Rita. 2010. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Martuti. 2010. *Mendirikan Dan Mengelola PAUD*. Bantul: Kreasi Wacana, 2010.

Melati, Risang. 2012. *Kiat Sukses Menjadi Guru PAUD Yang Disukai Anak-anak*. Yogyakarta: Araska.

Montolalu. 2007. *Bermain & Permainan Anak.* Jakarta: UT.

Musbikin, Imam. 2012. *Pintar Mengatasi Masalah Tumbuh Kembang Anak*. Yogyakarta: Flash Books.

Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid I Edisi 33.* Jakarta: Erlangga.

NSPK-JUKNIS Penyelenggaraan TK; Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Non formal Informal Direktorat Pembinaan Pendidikan Usia Dini 2013

Olds, Anita Rui. 2001. *Child Care Design Guide*. New York: The Mc Graw-Hill Companies, Inc

Ormrod, Jeanne Ellis. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.

Panitia Sertifikasi Guru dalam Jabatan Rayon 110 UPI. 2011. *Bahan Ajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : PLPG Rayon 110 Universitas Pendidikan Indonesia.

Papalia, Diane E.et.al. 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan).* Jakarta: Kencana.

Patmondewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Patmondewo**,** Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak PraSekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Peraturan Menteri Kesehatan Kesehatan RI No. 061 Tahun 1991 Tentang Persyaratan Kesehatan Kolam Renang dan Pemandian Umum.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang *Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan Pasal 182 Ayat 1*

Permendikbud No 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD

Permendikbud Nomor 84 Tahun 2014 tentang *Pendirian Satuan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini*

Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak Diktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Non formal dan Informal Kementrian Pendidikan Nasional 2011

Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak Diktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Non formal dan Informal Kementrian Pendidikan Nasional 2011

Prasetya, N. 2012. *Kajian Aspek Interior Ruang Belajar dan Bermain pada Taman Kanak-Kanak di Surakarta*. Jurnal Dimensi Interior Vol. 10, No. 1, Juni 2012.

Pratisti, Wiwien Dinar. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini.* Jakarta: PT. Indeks.

Prawira, Sulasmi Darma. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: P2LPTK.

Prayitno. 1989. *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: P2LPTK.

Putra, Winata, S. Udin, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta Universitas Terbuka.

Rachmawati, Yeni dan Nugraha, Ali. 2007. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Ramsey. 1994. *Architectura Graphic Standarts*. New York: John Wiley & Sons, Inc,,

Saefullah. 2012. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Seefeldt, Crol dan Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Terj. Pius Nasar. Jakarta. PT. Indeks.

Sjafi'I, Arief. 2001. *Pengantar Desain Terapan*. Jakarta: Erlangga

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT. Indeks.

Sumantri, Suryana. 2001. *Perilaku Organisasi*. Bandung: Universitas Padjajaran.

Sunarto, H, dan Hartono, B. Agung. 2013. *Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Suptandar, Pramudji. 1982. *Interior Design*. Jakarta: Fakultas Teknik Universitas Trisakti.

Suptandar, Pramudji. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Susanto, Ermawan. *Pembelajaran Akuatik Prasekolah; Mengenalkan Olahraga Air Sejak Dini.* Yogyakarta: UNY Press.

Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Powerbook.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta : Pedagogia.

Suyadi. 2011. *Manajemen PAUD TPA-KB-TK/RA Mendirikan, Mengelola, Dan Mengembangkan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini).* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

UNICEF. 2009. *Child Friendly School Manual*. New York: UNICEF's Division of Communication

Wibowo, Ariyanto. 2007. *Kid's Corner di Kudus*. Surakarta: Laporan Dasar-dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Wicaksono, Andie A. & Endah Tisnawati. 2014. *Teori Interior.* Jakarta: Griya kreasi.

Winda, Gunarti, Lilis Suryani, Azizah Muis. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wojowaskito, S., Poerwaarminta, W.J.S., Wasito, Tito. 1980. *Kamus Lenkap Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris*. Bandung: C.V Hasta.

Wonoseputro, Christine, dan Gunawan Tanuwidjaja. 2012. *Laporan Pengabdian Masyarakat Pembuatan Gedung PAUD Srikandi Rw 06 Kelurahan Siwalankerto Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Yamin, Martinis, dan Sanan, Jamilah Sabri. 2007. *Panduan PAUD*. Ciputat: Referensi.

Desain Interior dan Eksterior Pendidikan Anak Usia Dini

Buku ini menjadi jawaban bagi para pemerhati pendidikan anak usia dini dalam menyusun dan mengembangkan tata ruang yang sesuai dengan perkembangan anak.

Bab Pertama, membahas tumbuh-kembang dan ruang berkembang anak. Kedua, berisi materi-materi tentang konsep desain, elemen-elemen interior dan eksterior, contoh-contoh desain interior dan eksterior. Ketiga, bahasan mengenai display ruang beserta penjelasan korelasinya dengan lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia. Bab terakhir membahas konsep ruang bermain outdoor atau playground.

Pustaka Egaliter
www.pustakaegaliter.com

Pendidikan
ISBN 978-623-92918-0-8
9 786239 291808